プレイステーション®
必勝法スペシャル

トワイライトシンドローム
―再会―
TWILIGHT SYNDROME

み〜つけた・・・

●全シナリオ完全攻略　●ココだけの開発秘話　●特別プレゼント

PlayStation

プレイステーション®
必勝法スペシャル

トワイライトシンドローム
―再会―
TWILIGHT SYNDROME

Spike adventure

み〜つけた・・・

●全シナリオ完全攻略　●ココだけの開発秘話　●特別プレゼント

プレイステーション必勝法スペシャル

トワイライトシンドローム
再会
TWILIGHT SYNDROME

CONTENTS

キャラクター 5
舞台設定 13
街全景マップ 14
秀栄学園前駅 16
並木道 18
秀栄学園 20
マンションSOLEIL 24
三浦病院 26
療養所 27
シナリオ攻略 29
システム紹介 30
序章 33
第一章 37
第二章 45
第三章 53
第四章 63
第五章 73
第六章 81
終章 91
姉妹編 101
シナリオ・心霊写真 105
撮影モード・心霊写真 113
開発者インタビュー 121
Q & A 129
サイト紹介 140
読者プレゼント 142

トワイライトシンドローム
再会
TWILIGHT SYNDROME

STORY

中高一貫教育の私立秀栄学園に通う、

安堂麻沙・友里の姉妹。

このふたりを軸に、

恐怖と切なさと感動の物語が展開される。

ある日、

金儲けのために心霊写真を撮ることを思いついた友里は、

麻沙と麻沙のボーイフレンド敦史を深夜の学校へ誘う。

こっくりさんを呼び出して、

写真を撮らせてもらおうという計画だ。

しかし、儀式は失敗！

このことがきっかけとなり、

彼らのまわりで様々な事件が起こり始める。

禁断のゲーム、

メリーさん、

死者のテレフォンカード……。

霊に興味を持ち、

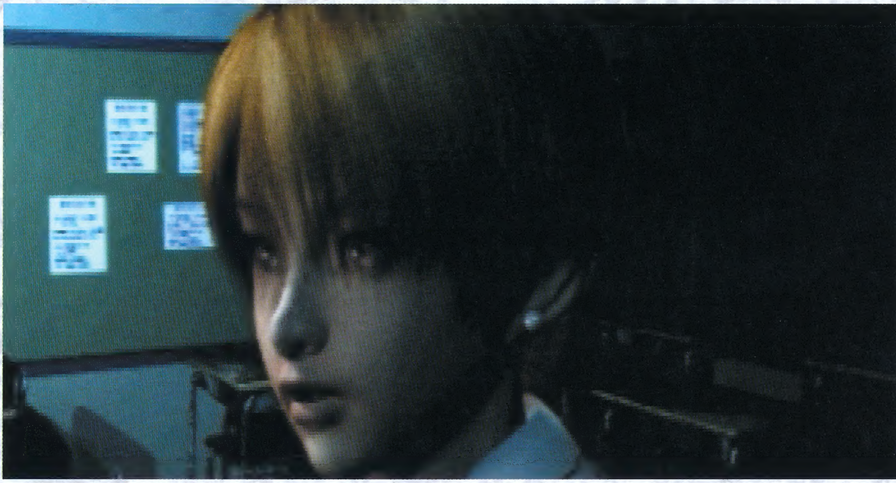
自ら首を突っ込んでいく友里と、

怖い話が大嫌いなのにいつも巻き込まれてしまう姉の麻沙。

ふたりが体験する恐怖の先にあるものとは？

キャラクター

TWILIGHT SYNDROME



安堂 友里
Y u r i A n d o

マサの妹。

向こう見ずで、思い立ったら突っ走る性格。

深く考えずに思いついたことをすぐに口にし、

突発的に訳のわからない行動に出たりすることもある。

霊に興味を持ち、

周りの人間を巻き込んでいくトラブルメーカー。

年齢	14歳(中学２年)
身長	155cm（靴でサバを読み160cm）
部活	帰宅部
愛読書	オカルト雑誌月刊「Mo」
苦手なもの	スプラッター映画
好きなタイプ	マッチョ(さわやか系は嫌い)
悩み	万年金欠なこと

ユウリの姉。

ユウリとは対照的に思慮深い性格で、

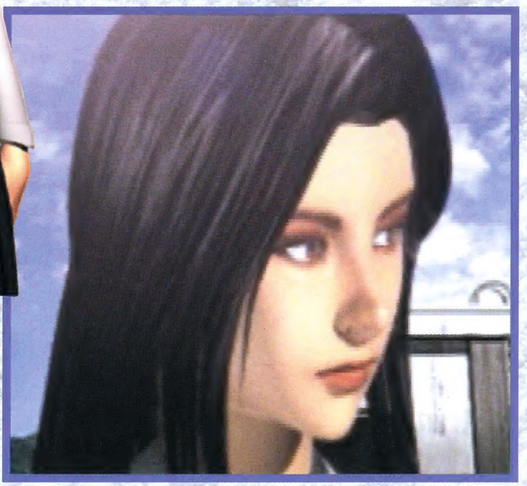
常に考えてから行動を起こす慎重派。

その割になぜかよく忘れ物をする。

霊的なものや怖い話が大嫌いだが、

ユウリやアツシの頼みを断りきれず、

渋々付き合ってしまう。



年齢	15歳(高校1年)
身長	160cm
部活	サッカー部マネージャー
特技	ピアノ
苦手なもの	ホラー系全般
悩み	ユウリのせいで怖い話に興味を持ったアツシ

安堂 麻沙
M a s a A n d o

ユウリの親友。

ユウリのワガママを受け流すことができる温和な性格。

ボーッとしているように見えるが、

時々ズバッと厳しい意見を口にすることも。

話すスピードが異様に遅い。

力の抜けた走り方にも特徴が見られる。

網野 綾

Aya Amino

年齢	13歳(中学2年)
身長	153cm
部活	帰宅部
好きなもの	スプラッター映画
苦手なこと	走ること

神谷 敦史

Atsushi Kamiya

マサのボーイフレンド。

自分でこうと決めたら即実行に移すタイプだが、

思った通りにいかないときは短気を起こしてしまう。

そのせいでマサとよくケンカをしている。

ユウリの影響で、

ホラーものに興味を持ち始めた。

羽柴 奈緒子
N a o k o

生徒達に慕われている校医。細かいことは気にしない大雑把な性格。職員室でゲームをするのが趣味!?

大下 美咲
M i s a k i

オカルト部に所属し、ユウリに怪しい情報を流す。決して自分では危ない橋を渡ろうとしない小ずるい性格。

嶋谷 実緒
M i o

マサの親友で、一緒にマネージャーを務めている。あっけらかんとした性格で、マサを唖然とさせることも。

小林 哲也
T e t s u y a

アツシの親友。ここ数ヶ月、明るかったり塞ぎ込んだりと起伏が激しい。なにか悩みがあるようだが……。

舞台設定

TWILIGHT SYNDROME

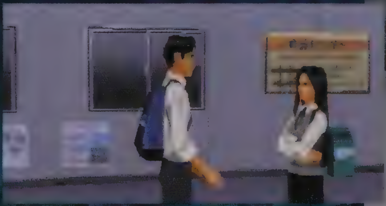
街全景マップ

閉ざされた街…

街の北側には商店街、マンション、病院などがあり、線路を挟んで反対側に学園が存在している。駅を利用する者は学園関係者がほとんどで、マンションも学園へ通う家族しか住んでいない。街全体が学園のために創られているのだ。しかし、誰も自分が閉鎖的空間に置かれていることに気づいていない。得体の知れないものがジワジワと近づいていることに、気づきもしないのだ……。

秀栄学園前駅

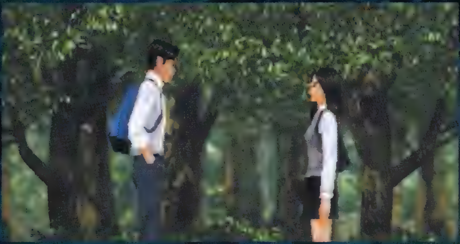
外界との隔たり…

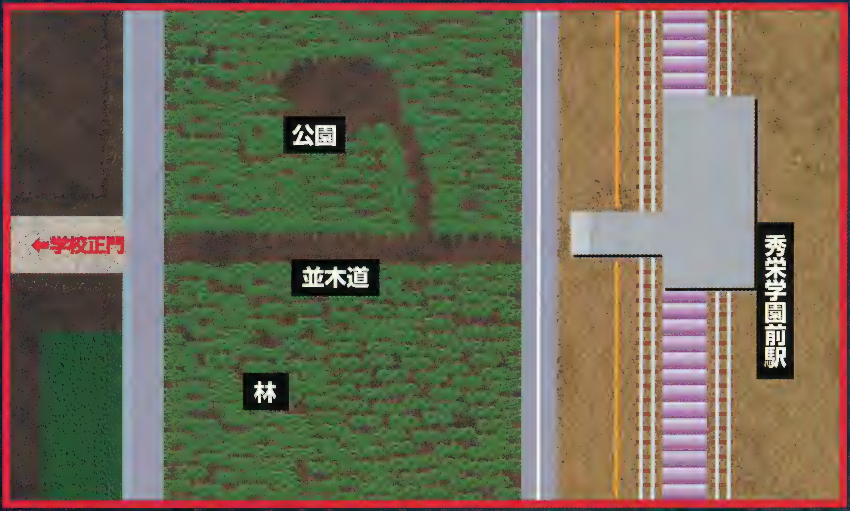


秀栄学園関係者以外、ほとんど利用する人はいない。生徒の親たちは、学校指定のマンションに住み、ここから私鉄で1時間ほどかけて都心へと働きに出ている。毎日それほど遅くない時間に、決まったヨッパライオヤジが出没しているというが、その正体は不明である。

並木道

道の向こうに待つもの…

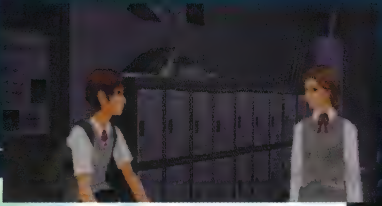




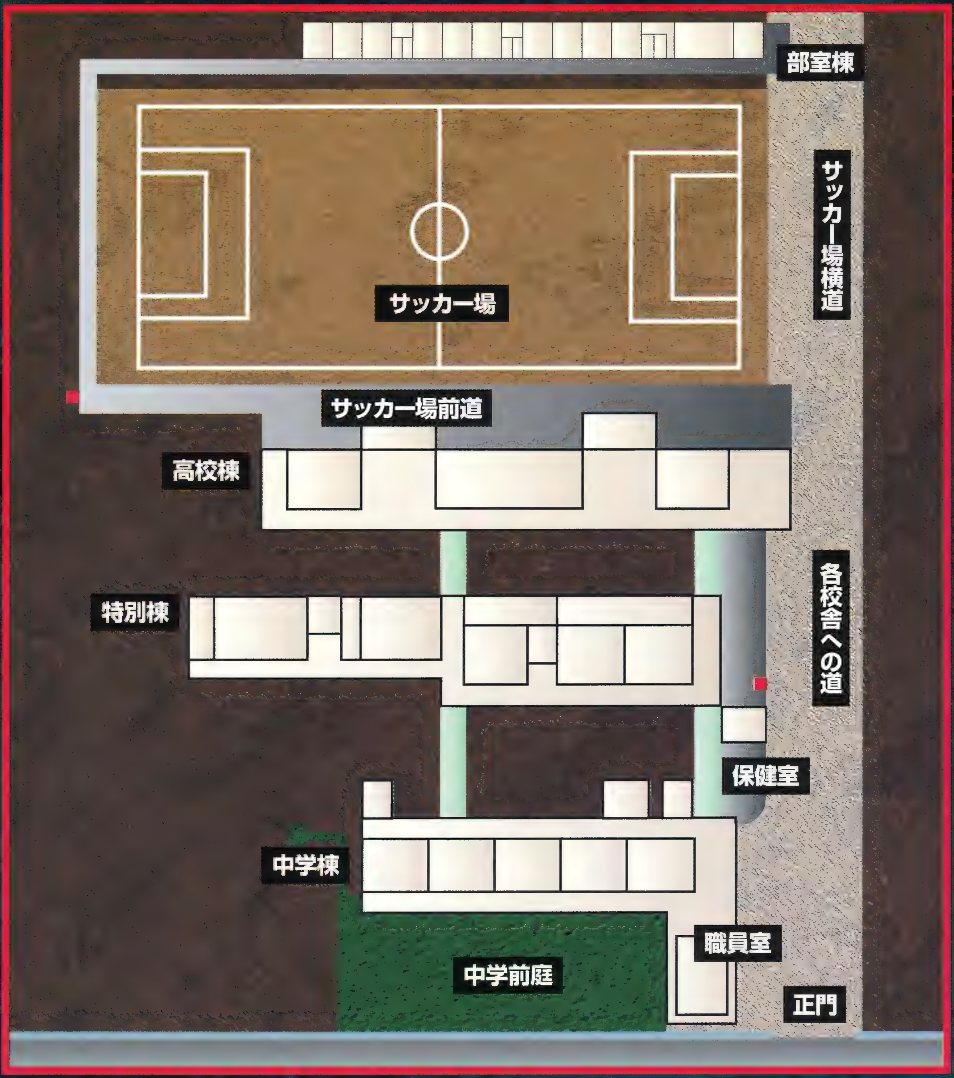
駅と学園を結ぶ道。両側にケヤキが立ち並び、緑豊かなこの街を象徴している。駅から学校へ向かう途中、右の小道へと入った先に公園がある。この街にはあまり子供がいないので、使用しているのは学園の生徒たちばかり。ここで授業をさぼる生徒も多いらしい。

すべてはここから…

秀栄学園



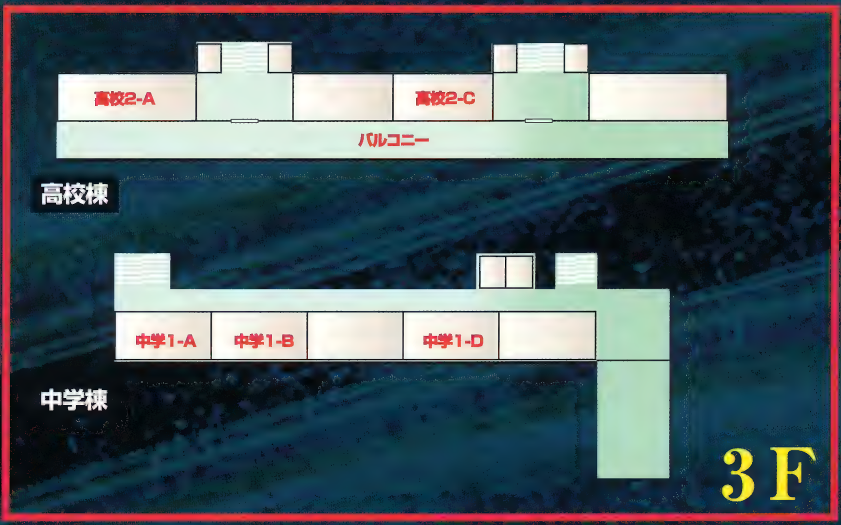
今年、創立70周年を迎えた歴史ある学校。大学進学を目指した一貫教育を行っているため、中学・高校両方の施設を敷地内に備えている。全面改築を何度か施し、建物自体は新しく見えるのだが、古くからある学校なだけに様々な７不思議系のウワサが囁かれている。



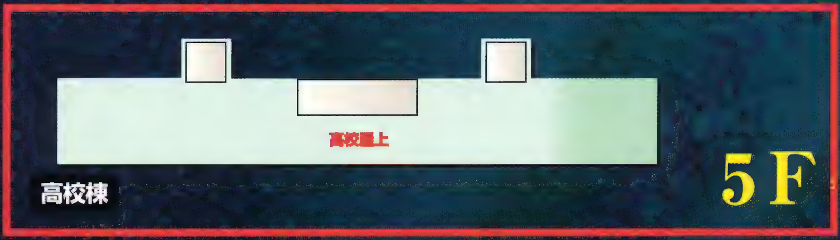
秀栄学園全体マップ

マネージャー部室
部室棟
高校棟
高校ピロティー
家庭科室
化学準備室
第1化学室
特別棟
保健室
中学棟
中学3-A
中学前庭
中学職員室
1F

オカルト部室
部室棟
高校1-A
高校1-C
高校棟
バルコニー
音楽室
標本室
特別棟
中学棟
中学2-A
中学2-C
中学2-E
中学図書室
2F


高校2-A
高校2-C
バルコニー
高校棟
中学1-A
中学1-B
中学1-D
中学棟
3F

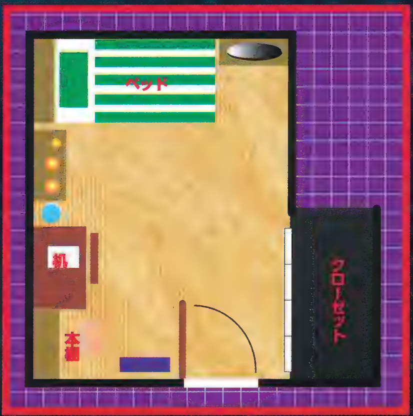
高校3-B
高校3-D
バルコニー
高校棟
中学屋上
中学棟
4F

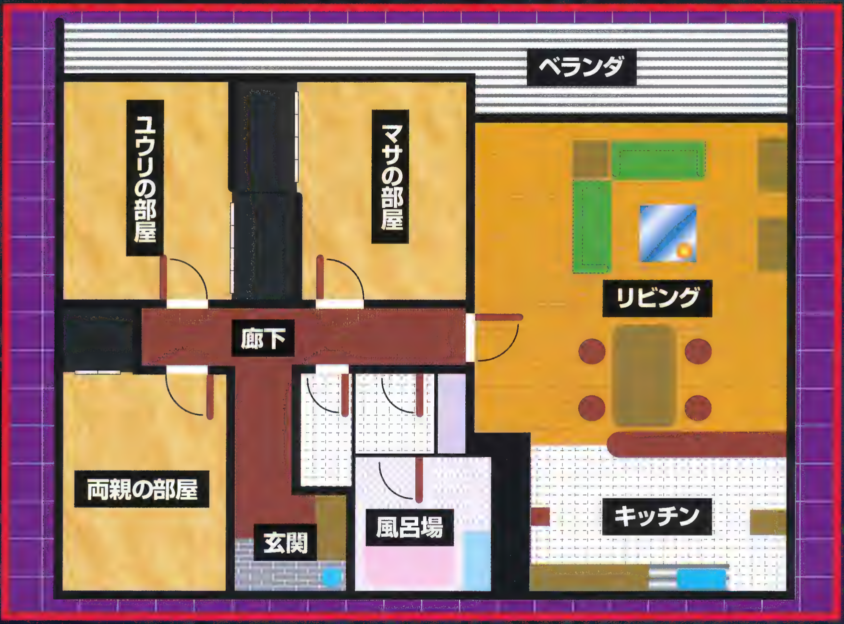

高校屋上
高校棟
5F

安全なはずの我が家…

マンション SOLEIL

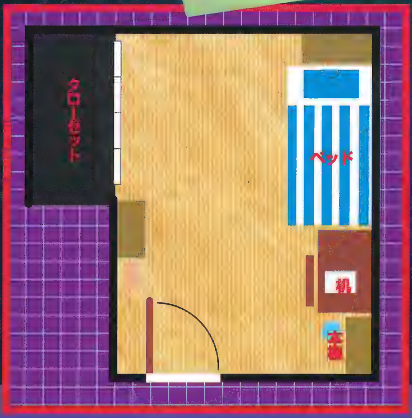
ユウリの部屋





安堂家室内マップ

マサの部屋



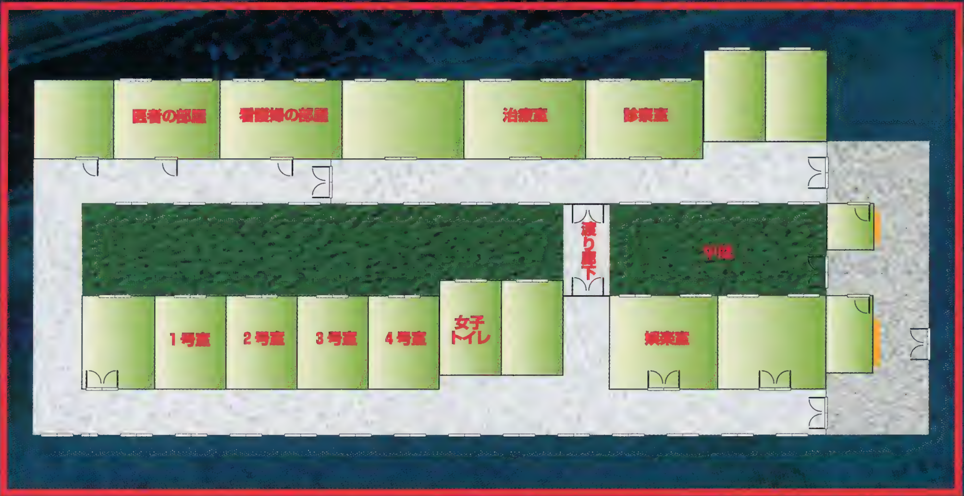
秀栄学園関係者のために建てられたマンション。生徒のほとんどはこのマンションか近辺の一軒家に住んでいる。マサ・ユウリの姉妹もこのマンションの一室に、両親と2匹のペットと共に暮らしている。両親は本編には登場しないが、姉妹編でその姿を見ることができる。

異空間への入口…

三浦病院

救急にも指定されている病院。よほど重い病気でない限りすべてこの病院で事足りるようになっているため、学園関係者のほとんどが利用している。ただし、小児科はない。病院と言えば怖い話の舞台としての定番だが、この病院にもそんな暗いウワサがつきまとっている。

三浦病院と繋がる異空間。あるシナリオでマサが足を踏み入れることになる。遠い昔に存在した療養所のようだが、集められている病人は子供ばかり。いったい、どんな病気の治療をしていたのだろうか？



療養所

療養所での各施設

中庭

療養所内にある中庭。ここでも子供たちが遊んでいたのだろうか？

治療室

机にはほこりが積もり、長く使われていないことがわかる。棚にはいくつかの薬が……。

病室

3つのベッドが並ぶ小さな病室。子供ばかりが集められていたようだが……。

医者の部屋

手前には受付らしい机。奥の部屋にはベッドがあり、医者がここで生活していたことが伺われる。

シナリオ攻略

TWILIGHT SYNDROME

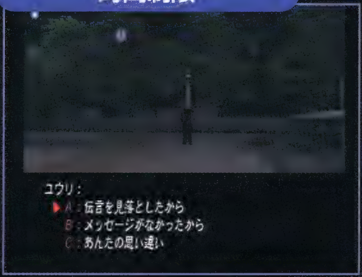
システムに関する注意点

選択肢

選択肢の選び方によって、物語が分岐する。時間制限が設けられているものは、オーバーすると状況が悪化することもあるので注意したい。

どのようなルートで移動したか、タイムリミットを越えずに移動できたかなどの判定が行われ、その後の選択肢に変化が現れることもある。

時間制限



⬆基本的に、選択肢は制限時間内に選びたい。矢印が赤い点滅を始めたら、速攻で決断しよう。

行動によって変化

⬆移動に使ったルートによって、選択肢の内容が変化したり、物語が分岐したりすることもある

移動

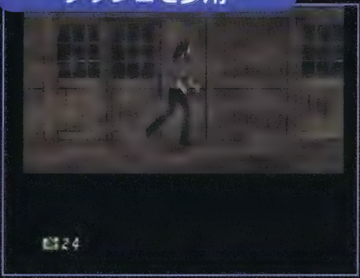
時計を見るシーンが現れたら、その時点からタイムカウントがなされると考えてほしい。移動はすべてダッシュで行ったほうがいいだろう。

道に迷ったときは、セレクトボタンでマップを確認。ジックリとマップを見て最短ルートを探し、その後に移動したほうが効率もいい。

セレクトで確認

⬆学校内なら、自分がいる階のすべてのマップを見ることができる。移動には欠かせない機能だ。

ダッシュを多用



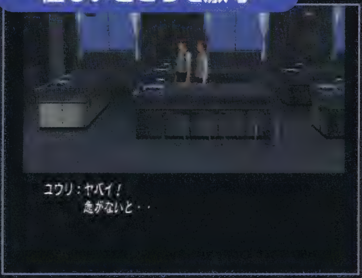
⬆タイムカウントに引っかかると、ほとんどの場合ゲームオーバーになる。移動はダッシュを使おう。

心霊写真

画面にカメラマークが表示されているときは、写真を撮ることができる。ただし、フィルム枚数が決まっているので、１度に撮りすぎないよう注意したほうがいいだろう。

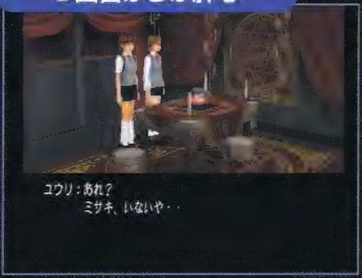
シナリオ以外にも、学校内を探索しながら自由に写真を撮れる、撮影モードが用意されている。

怪しいところを激写



⬆声が聞こえるのは、霊がそばにいる証拠。声の前後に写真を撮るのは、心霊写真撮影の鉄則だ。

２回目からが肝心

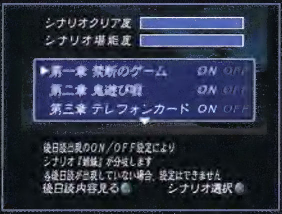


⬆最初のプレーで、霊の居場所が判明したら、次のプレーからは積極的に心霊写真を撮ってみよう。

全クリアを目指す

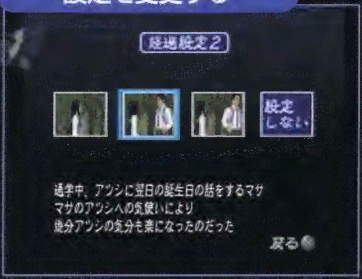
全章をGOODもしくはBESTでクリアすると、シナリオクリア度のゲージがMAXになる。おまけシナリオは、終章をGOODでクリアすることでプレーが可能となる。

堪能度は、何種類のエンディングを見ることができたか、その度合いを示すもの。ショートカットモードを上手に利用して、全エンディング制覇を目指したい！



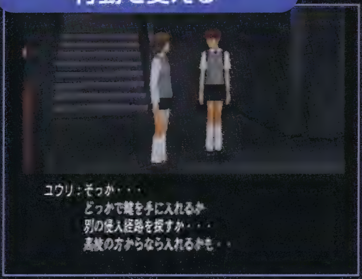
⬆この画面で、クリア度と堪能度をチェック。パーフェクトだと、こうなる。

設定を変更する



⬆一度プレーして経過した条件は、ショートカットの画面で設定しておくことができる。

行動を変える



⬆選択肢だけでなく、行動によっても物語は変化する。第一章のこのシーンは、その代表例だろう。

各章の攻略ガイドの見方

フローチャート

フローチャートは、物語を進めることを優先とした移動ルートを示している。この通りにプレーしても、最高のエンディングに辿り着くとは限らない。

詳しい情報

フローチャートでは書ききれない、詳しい物語や分岐に関する情報を紹介している。数字は、フローチャートと呼応させているので、参考にしてほしい。

重要度

★は、物語に影響のないもの。★★は、それによって後の選択肢に影響を与える、もしくは物語を把握するうえで重要なもの。★★★は、エンディングに影響を与えるものを示す。★が多いほど、重要度は高い。

全体的な攻略ポイント

その章全体に関係する重要な攻略ポイント。とくに必要であると思われるページに掲載している。なぜかゲームオーバーになってしまう、物語のあらすじが見えなくなってしまった、などで悩んでいるときは、ぜひここを読んでみてほしい。なにか解決の糸口が見つけられるはずだ。

「心霊写真１枚採用につき5000円」。

日頃からお金がないことに頭を悩ませていたユウリは、

オカルト雑誌に載っていたこの言葉に飛びついた。

しかし、そう簡単に心霊写真を撮れるならば誰も苦労はしない。

そこで考えついたのは、自分から霊を呼び寄せる作戦だった。

マサとアツシも、それに巻き込まれて……。

序章

招霊の儀式

霊写真で一儲けしようと企むユウリの作戦

「心霊写真採用１枚につき5000円」。オカルト雑誌に載っていたこの記事を読み、ユウリはある計画を思いつく……。

この章は、序盤なだけに深く考えずに物語を進めることができるようになっている。エンディングも１種類しかないので、自由に選択肢を選んでいこう。

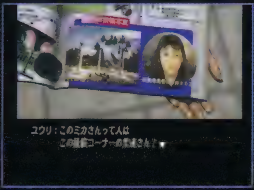
⬆この場所が、じつはあとの章で重要な意味を持つ!?

- 石碑の上で雑誌を読むユウリとアヤ
- ↓
- 保健室でマサとナオコの会話
- ↓
- *1* 屋上に集まるマサ、アツシ、ユウリの３人。こっくりさんを行うことになる
- ↓
- *2* 中学前庭でアツシを待つ、ユウリとマサ
- ↓
- アツシと合流し、中学棟３－Ａから校舎へ入る
- ↓
- ２－Ｃで物資調達
- ↓
- １－Ａへ向かう
- ↓

1 屋上に集まった３人

ユウリから、こっくりさんの企画を聞かされるアツシとマサ。アツシは興味を持っているようだが……。

ここでは、どんな選択をしてもユウリの計画に乗る結果になる。最終的な決断で「興味を持ってるもん同志やれば？」を選べば、ユウリがアツシにイチャつくシーンも見ることが可能。



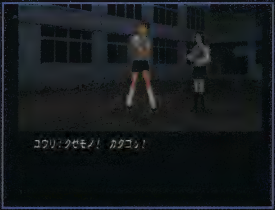
⬆前作に登場していた岸井ミカがこんなところに。

⬆選択によっては、こんなシーンも見られるのだ。

2 中学前庭の不審な音

中学前庭でアツシを待つ姉妹。不審な音にどう対処するかで、多少物語に変化が現れる。

何かがいることにこだわって選択肢を選べば、いたずらをされる前に、犯人をやっつけることができる。怖さに物怖じしないユウリの行動が、なんともたくましい。



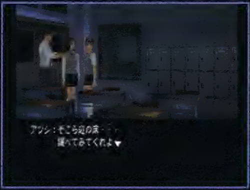
⬆悪巧みを働こうとする犯人をめざとく見つけ、石を投げて撃退するユウリ。

重要度 ★☆☆ 木の葉が揺れるような音がして……（マサ）

A	B	C
なに…今の音…	木のとこ…なんかいる？	ちょっと…暗すぎない？

3 1－Aの扉を開けると悲鳴

Aを選ぶと、アツシがひとりで教室へ入り、音の原因を探ることになる。Bの場合は、3人揃って教室へ。隊長であるアツシがユウリに命令を出し、教室の隅々を探索させるのだ。



←ユウリに、床、黒板、窓を調べさせることができる。

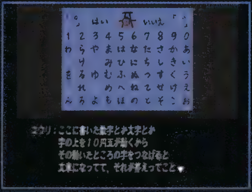
重要度 ★☆☆ 扉を一旦閉めて……（ユウリ）

- A 隊長、よろしく！
- B みんなで確かめよ！

4 こっくりさんのやり方説明

こっくりさんをどの程度知っているか、質問される。

こっくりさんに関する知識を持たないプレーヤーは、「全然知らない」を選んで、詳しい説明をキチンと聞いておこう。

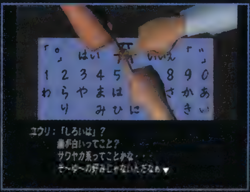


←実際にやったことがない人は、説明を聞くべき。

5 こっくりさんへの質問

じつは、ここで出る答えは、すべて後の章を暗示する重要なキーワードとなっている。

必ず、下記の6つの答えを聞くこと。一番最後に「本番へ」を選ぶようにしてほしい。



←後の章で、これら言葉の意味が明らかになる。

重要度 ★★☆ 何を聞く？（ユウリ）

- A マサとアツシについて
- B これからの出会いについて
- C 金銭運について

何を聞く？（アツシ）

※ひとつを選ぶと、ユウリまたはアツシに譲る選択肢、ABCのうちふたつを選ぶと、本番へ行く選択肢が追加される

- A 友達について
- B ユウリの今後について
- C ナオコの男について

1－Aの教室へ近づくと、イベント発生。扉を開けるが、悲鳴のような音が聞こえ、とまどう3人

↓

3 1－Aへ入り、悲鳴の原因解明を行なう

↓

4 こっくりさんの準備。こっくりさんの説明を聞く

↓

5 こっくりさん召喚。手始めに簡単な質問を始める

↓

6 1－Aの窓に幽霊出現。教室から逃げ出す3人

↓

7 3－Aへ行く(※)

↓

1F昇降口と保健室への道を調べる(※)

↓

渡り廊下右と渡り廊下左を調べる(※)

↓

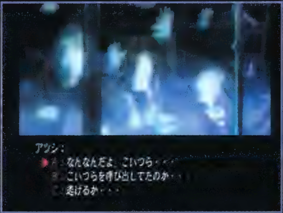
8 ユウリの提案で屋上へ行く

※は、順不同

6 1－A教室の窓に霊出現

こっくりさんに帰るように頼むが拒否され、中途半端に儀式を終わらせてしまった3人。窓の外に大勢の霊が集まり出す。

ここでは、どの選択を行っても同じ結果となるので、とくに深く考える必要はない。初めての霊の出現に目を奪われていても大丈夫。



⬆霊出現のムービー。よく目を凝らすと、たくさんの手や顔が見えてくる。

重要度 ★☆☆ 窓に張り付く霊たちを見て……（アツシ）※時間制限あり

A	B	C
なんなんだよ、こいつら…	こいつらを呼び出してたのか…	逃げるか…

7 教室から逃げ出した3人のその後

逃げ道として考えられるのは、選択肢に登場する3つの場所。しかし、どこへ行っても霊の出現に妨げられてしまう。

そこで、3つの場所の探索後、ユウリがある提案を行なう。

⬅渡り廊下は左右にあるので両方調べること。

重要度 ★☆☆ どこから逃げる？（アツシ）

A	B	C
入ってきたところ	昇降口か保健室の方	渡り廊下

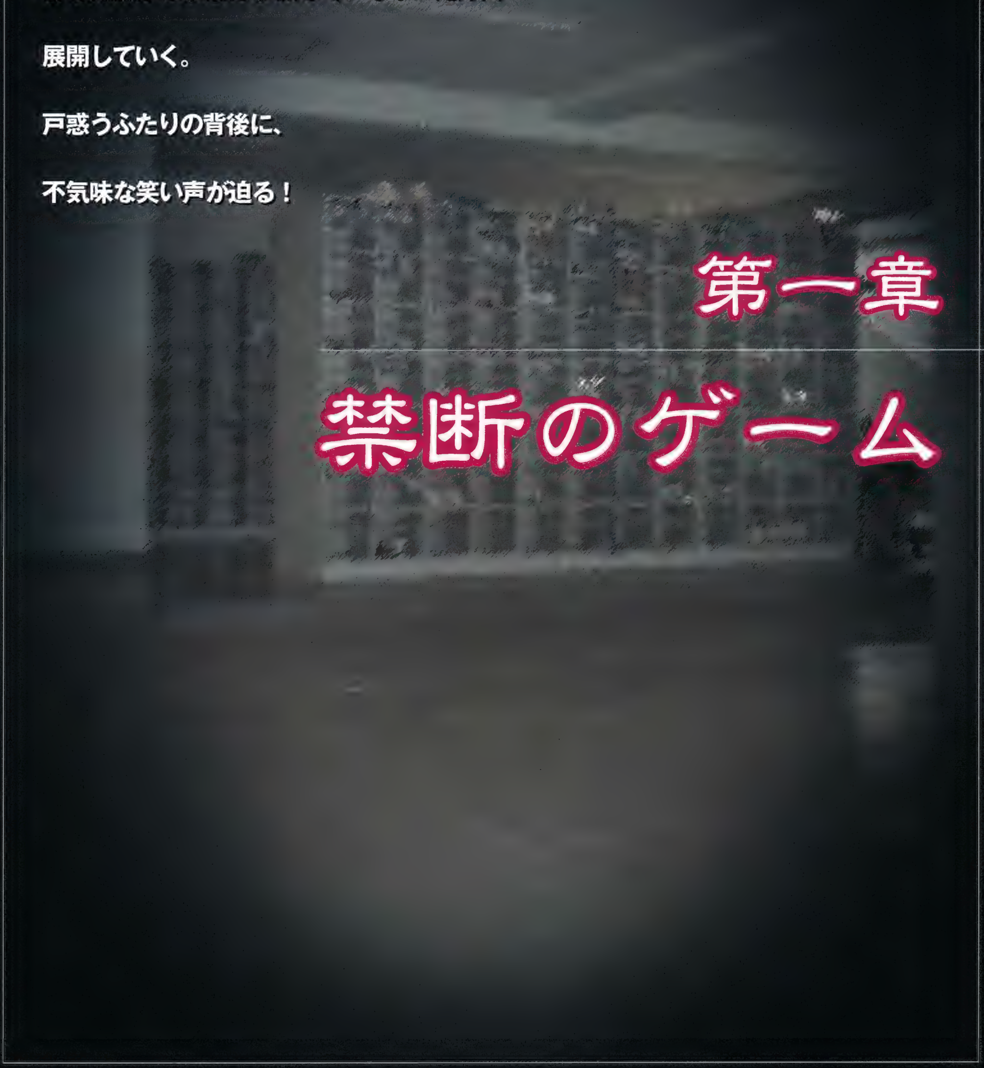
8 屋上へ上がったユウリたち

八方ふさがりとなり、屋上へ逃げた3人。そこで彼らを待ち受けていたものとは……！

序章のエンディングは、ひとつだけ。なんとなくスッキリとしない終わり方だが、終章をプレーすれば、この不思議な出来事の謎もすべて明らかになる。

⬆このあと3人は倒れ、いつのまにか自宅に戻っている。すべては夢!?

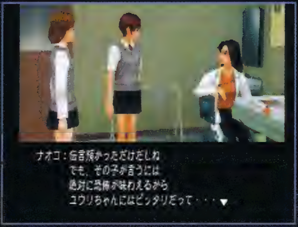
オカルト部に所属する怪しい少女ミサキと出会い、
絶対に恐怖が味わえる「血まみれの手」という
ゲームを教えてもらうユウリとアヤ。
軽い気持ちで試してみるのだが、
ある失敗から事態は予測していなかった方向へ
展開していく。
戸惑うふたりの背後に、
不気味な笑い声が迫る！



第一章
禁断のゲーム

「血まみれの手」と呼ばれるゲーム

　絶対に恐怖を味わえるゲームがあると聞き、興味を持つユウリとアヤ。情報元のミサキの正体、ゲームの内容とは？
　この章は、選択肢だけでなく、どう行動するかが重要なポイントとなる。マップ表示をフル活用し、目的地を決めたらサッサと移動。無駄な動きは禁物だ。

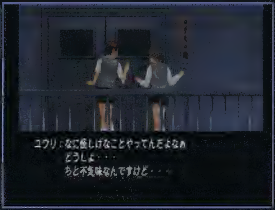


⬆保健室にいるナオコから、ミサキの伝言を聞くユウリたち。

保健室でナオコからミサキの伝言を聞く
↓
1 放課後になり、オカルト部室を探す
↓
2 オカルト部室に入り、ミサキからゲームの内容を聞く
↓
今夜、ゲームを決行することにしたユウリとアヤ。一旦家へ帰る
↓

1 ミサキに呼ばれ、オカルト部へ

　目的地は、部室棟２Ｆの一番左端。１Ｆ自動販売機の先にある階段を上り、左の突き当たりまで進んだところが、ミサキの待つオカルト部室となっている。
　選択肢はどれを選んでもいいが、Ｃ以外のものなら、よりミサキの本質に迫ることができる。



⬆中から怪しげな音。その音について、あとでミサキに問うこともできる。

重要度★☆☆　部室前、ちと不気味……（ユウリ）※時間制限あり

A	B	C
帰る	少し様子を見る	中に入る

2 部室で待っていたミサキと会話

　いきなり本題に入らずに、さっきの音やミサキの口のきき方について、質問してみよう。ミサキとは他の章でも会うことになる。どんな性格か、ここで把握しておいたほうがいいだろう。

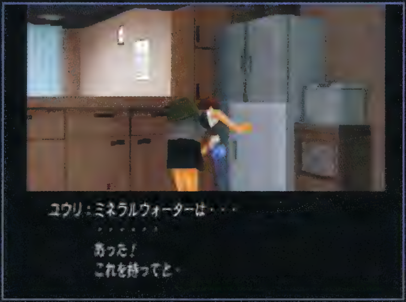
⬆本題に入ると、ゲームの詳しい内容が語られる。

重要度★☆☆　妙に生意気なミサキに……（ユウリ）

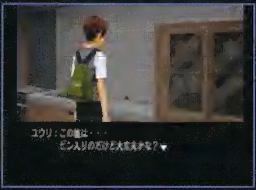
A	B	C
さっき何やってたの？	なにタメ口きいてんの？	もう本題に入ろ

3 自宅にてアイテムを用意

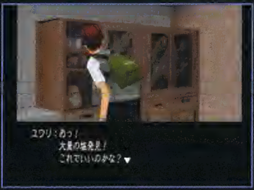
自宅で用意するアイテムは、塩とミネラルウォーター。塩は水道付近と戸棚の両方にあり、選択によって物語が変化する。塩を持たずに出かけることも可能だ。エンディングに影響はないので、好みで決めて構わない。



⬆ミネラルウォーターは、冷蔵庫に入っている。冷蔵庫の扉を閉めた後、大きな物音がしてユウリが驚くシーンも。



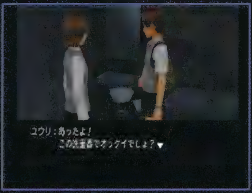
⬅水道付近で塩の小瓶を発見。小さくて手頃だが……。



⬅大量の塩発見。紙に包んで持っていくことになる。

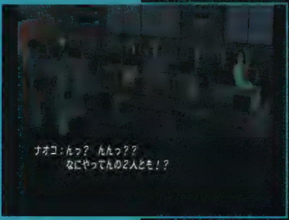
4 ゲームの準備～屋上へ

もうひとつの必須アイテム、洗面器は保健室のものを拝借させてもらう。保健室にはカギがかかっていないので、自由に出入りすることができる。準備ができたら、屋上へ向かおう。



⬅学校内で洗面器のある場所と言えば、保健室。

屋上へ行く前に職員室へ



➡ナオコは、職員室でゲームをするのが趣味。暗闇を怖がることもまったくないようだ。

真っ暗な職員室で、ひとりゲームを楽しむナオコ。じつは、屋上へ行く前にナオコと話をすることで、彼女がいかに鈍感であるか、前もって知っておくことができる。緊急事態発生後、ナオコに頼み事をするときに、そのことが念頭にあれば、大切な選択肢を間違えることもない、というわけだ。

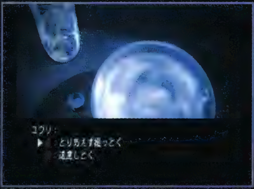
自宅の自室にいるユウリ、準備をしようと立ち上がる
↓
3 リビングでアイテムを用意
↓
アヤと合流、学校へ向かう
↓
4 学校到着、保健室で洗面器を手に入れる
↓
中学棟の階段を上り、屋上へ移動する
↓

アイテムを確認して、ゲームを開始
↓
ゲーム中、女の笑い声を聞く。ゲームを続行
↓
5 目を開けて一旦ゲーム終了
↓
塩で清めようとするが……
↓
月が隠れて血まみれ女が登場する
↓
6 屋上から逃げ、2Ｆへ来たふたり
↓
ゲームを正式に終了させるため、塩を探すことに
↓

5 ゲーム終了、写真を撮る？

まだ写真を１枚も撮っていないことに気づいたユウリ。しかし、目の前にあるのはただの洗面器、どうする？

ここでは、迷わず写真を撮ることをオススメする。どんな写真が撮れるかは、現像してからのお楽しみ！　これが、シナリオ中に撮れる心霊写真の第１号となるはずだ。



⬅なんの変哲もない洗面器だが、写真に撮ると……。

⬅血まみれの女が目の前に出現！　原因はゲームか!?

重要度 ★★☆　洗面器を撮っておく？　※時間制限あり

- A　とりあえず撮っとく
- B　遠慮しとく

6 屋上後〜特別棟に入るまで

ゲームを終わらせるためには塩が必要。血まみれ女の追跡をかわしながら、塩の在処まで辿り着かなくてはならない。

塩があると思われる家庭科室と化学室は、どちらも特別棟の１Ｆにある。特別棟にはカギがかかっているので、これからの進路はカギを入手するパターンと侵入経路を探すパターンのふたつに分けられる。どちらかを選んで、素早く行動しよう。

[カギを入手するパターン]

中学棟２Ｆ → 職員室 → 中学棟１Ｆ → 渡り廊下 → 特別棟１Ｆ

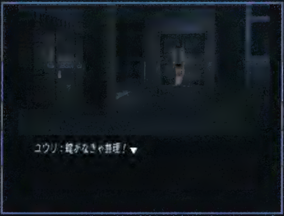
[侵入経路を探すパターン]

中学棟２Ｆ → 各校舎への道 → 高校棟１Ｆ → 高校棟２Ｆ → 特別棟２Ｆ → 特別棟１Ｆ

[カギを入手するパターン]

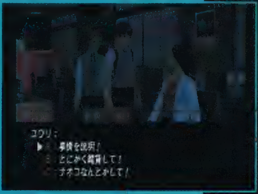
この方法の場合、まず特別棟の扉を開けるカギを入手しなければならない。カギは職員室にあるので、ナオコに頼んで手に入れよう。

その後は、中学棟の渡り廊下を通り、カギを使って特別棟へと入る。侵入経路を探すよりも、行動が少なく簡単な方法である。



⬆特別棟へ入るには、なによりカギが必要。職員室へ向かうのが先決だ。

カギは職員室で入手



➡ナオコには、事情の説明よりもほしい物をズバリ言うほうが話が早い。

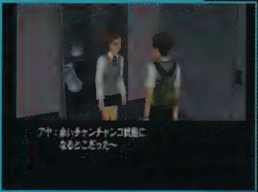
屋上へ行く前にナオコと話していればわかるだろうが、彼女は鈍感である。頼み事は、ズバリ言わないとわかってもらえない。最初の選択肢を間違えても、再度職員室を訪れることでカギはもらえる。ただし、余計な行動が増えれば、それだけ女に追いつかれやすいことも忘れずに。

[侵入経路を探すパターン]

カギを手に入れずに高校棟から特別棟へ侵入する方法。まずは各校舎への道を部室棟方面へ進み、高校棟へ入る。２Ｆに上がって右側のバルコニーへ向かえば、カギの開いた特別棟の扉を発見することができる。マップで最短のルートを確認しながら進もう。

⬆バルコニーへ出ると、ユウリが特別棟の開いている扉を発見する。

高校棟階段のイベント



➡学校の怪談定番の赤いちゃんちゃんこ。知らない人は友達に聞いてみよう。

カギを入手するパターン、侵入経路を探すパターンともに発生するのがこのイベント。高校棟２Ｆの階段付近に来るとアヤの姿が見えなくなり、階段脇にあるトイレに引きずり込まれる。アヤが中心となるシーンはほかの章でもほとんどないので必見。アヤの焦った姿が可愛い。

[カギを入手するパターン]

- 職員室でカギを入手
- ↓
- 中学棟１Ｆから渡り廊下を進む
- ↓
- 特別棟に入る

[侵入経路を探すパターン]

- 各校舎への道を進み高校棟へ
- ↓
- 高校棟２Ｆへ上がる
- ↓
- バルコニーから特別棟２Ｆへ
- ↓
- 特別棟１Ｆへ降りる

↓

家庭科室、または化学室へ向かう

↓

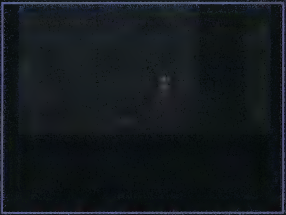
7 特別棟から塩のある部屋へ移動
↓
［第1化学室へ入るパターン］
化学室に入る
↓
すぐにアヤが塩を発見

［家庭科室へ入るパターン］
家庭科室に入る
↓
塩を手に入れるため、棚をひとつひとつ調査
↓

7 塩のありかを探す

塩は、第1化学室と家庭科室に保管されている。

特別棟のカギを入手している場合は、どちらの部屋へ入るか自由に決めることができる。高校棟から侵入した場合は、カギのかかった化学室には入れない。あきらめて、家庭科室のほうへ向かおう。

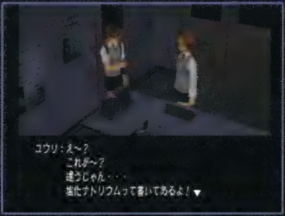


⬆塩のある部屋へ入ろうとすると、窓の外に女が！　クライマックスは近い。

［第1化学室へ入る］

扉にはカギがかかっているので、職員室でカギを入手した場合のみ、この第1化学室に足を踏み入れることができるようになっている。

扉を開けると、真っ先にアヤが塩化ナトリウムを見つける。家庭科室のように、塩を探す手間がかからないので簡単である。

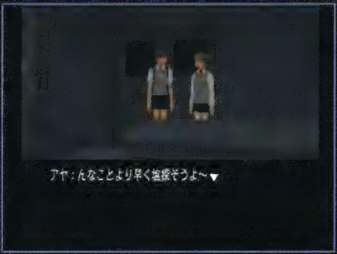


⬆塩化ナトリウムが塩だと知らなかったユウリ。アヤがいてよかった……。

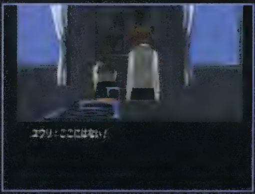
［家庭科室へ入る］

家庭科室に入ったら、塩がどこにあるか探さなくてはならない。数ある棚のうちのひとつに塩が保管されているので急いで調べよう。正解の棚の位置は、写真で確認！

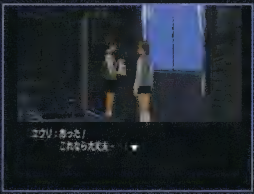
女の息づかいを聞いた後、室内をカメラに収めると、心霊写真を撮ることもできる。



⬆化学室のように、自動的に塩を探してくれるわけではないので注意。



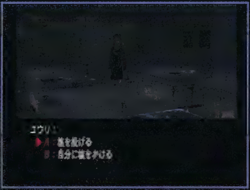
⬅時間がないので、次々と棚を調査すること。



⬅正解はこの位置。画面左の奥にある棚の中だ。

8 迫ってくる血まみれ女

突然、血まみれ女が部屋に入ってきた！　ここでの選択は、塩を手に入れたときのアヤの言葉を参考にすること。いまさら自分たち塩をかけることに意味があるのか、考えてみるのだ。



←時間制限があるので、オーバーしないよう注意。

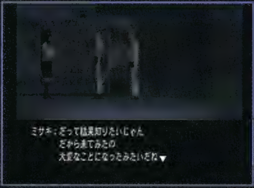
重要度 ★★★　入手した塩をどう使う？（ユウリ）　※時間制限あり

- A　塩を投げる
- B　自分に塩をかける

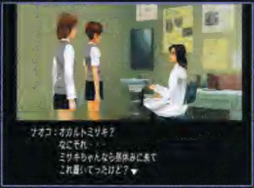
9 その後のエピソード

血まみれ女は消滅し、ホッとひと息。校門で話し合うユウリたちの元へ、ミサキがやってくる。この先は、塩をどう使ったかで結末が分かれる。

誤った使い方をした場合は、復活した血まみれ女に襲われ、BAD ENDING。正解なら、次の日に場面が切り替わり、女の正体を知るGOOD ENDINGが展開される。さらに、一度も女に追いつかれていない場合はBEST ENDINGとなり、後日談の物語を見ることができる。



←塩の使い方が正しかったかどうか、このあとわかる。

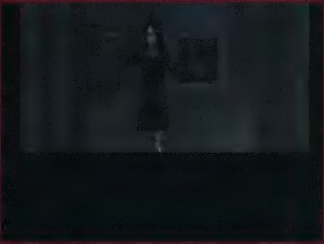


←後日、ミサキからの手紙で血まみれ女の正体を知る。

血まみれ女が出現。ユウリたちに襲いかかろうとする
↓
8　塩を使う
↓
血まみれ女消滅
↓
9　正門でミサキに会う

血まみれ女攻略ポイント

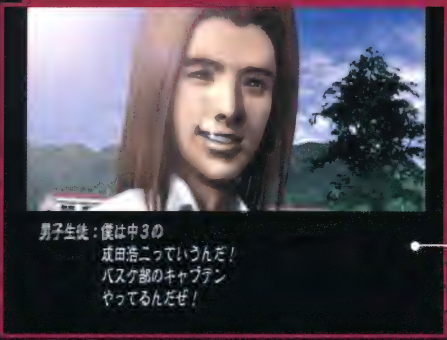
血まみれ女は、一定時間同じエリアにいて声を聞き、その後、エリア内に設置されたあるポイントに移動したとき出現する。声を聞いても、ポイントに移動しないかぎり出会うことはない。また、3回追いつかれるとBAD ENDINGになるが、カギを持たずに高校2Fから特別棟に移動することで会った回数をリセットすることができる。



←このような状態が3回続くと、ゲームオーバーになってしまう。

第一章 禁断のゲーム 全エンディング

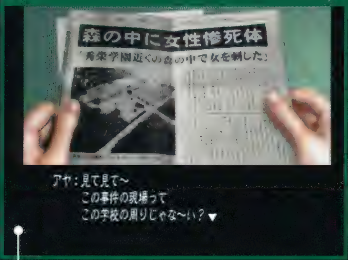
BEST ENDING



白い歯の男登場

GOODの条件を満たし、屋上から家庭科室または化学室に着くまでに血まみれ女に追いつかれていない場合に発生。

GOOD ENDING



血まみれ女の正体判明

塩を使う選択肢を誤らなければ辿り着く。ミサキが調べた情報から、血まみれ女の悲しい過去が浮き彫りに。

BAD ENDING

移動途中で襲われる

様々な場所で発生。同じエリアに留まっていると陥りやすいので注意が必要。

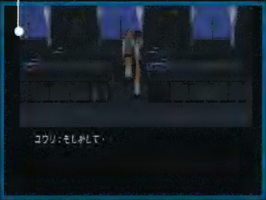
塩の使い方を誤る

塩を自分にかけた場合に発生。ミサキと話し、学園を出たところで女に襲われる。

化学室で襲われる

塩を使う選択肢で、時間オーバーになってしまった場合に発生する。

家庭科室で襲われる



塩を見つけることができない、または塩を使う選択肢で時間オーバーの場合に発生。

部活の前にミオから、

１本のテープを聞かされるマサ。

それは、ミオが従姉妹のユミエちゃんに

「メリーさん」という電話に関する噂話を語る内容だった。

怖い話が苦手なマサは、

カセットを途中で止め、ユミエに同情する。

その晩、家に帰ったマサの元に１本の電話が！

「もしもし、あたしメリーさん……」

第二章
鬼遊び唄

「メリーさん」の話の続きが気になるマサ

ミオから聞かされたテープの内容は怪談話だった。マサは途中でそれを止めるが、帰宅後、話の続きが気になり始める。

この章の主人公はマサ。自宅が舞台となる前半はメリーさんからかかってくる電話への対処の仕方、後半の学校はユミエとの会話がキーポイントとなっている。

⬆このカセットテープが、恐怖を呼び込むカギとなってしまう。

メリーさんの話が入ったカセットテープを聞く
↓
自宅へ帰ってきたマサ
↓
1 ユウリと話をする(※)
↓
リビングで手紙を見る(※)
↓
ユウリ、出かける
↓
自室で物音を聞く
↓
2 リビングで犯人を発見
↓
電話でミオの話を聞く

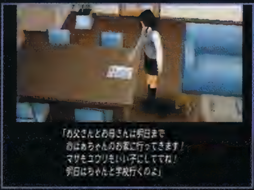
※は順不同

1 話の続きを知るために……

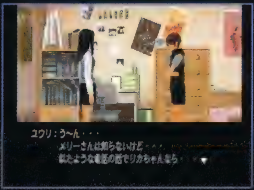
ユウリの部屋へ行けば、ユウリにメリーさん話の続きを尋ねることができる。

先にリビングへ移動しても、その間にユウリが出かけてしまうようなことはないので心配はいらない。

リビング、ユウリの部屋、両方へ足を運ぶことで、物語は次のシーンへ展開する。



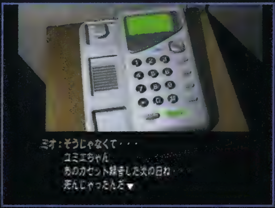
⬆リビングの机には両親からの手紙がある。



⬆このあとユウリは急いで出かけてしまう。

2 どこかで物音・ミオの電話

ひとりぼっちになったマサ。そのとき、どこかで不審な物音が！音の正体は、リビングへ行くことで判明する。その後かかってくる電話はミオからのもの。選択肢は、物語に影響を与えるようなものではないので、プレーヤーの好みで決定しても構わない。



⬆ユミエが死んでいると聞かされ、マサは衝撃を受けるのだった。

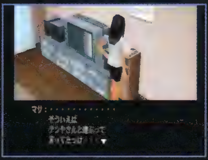
重要度 ★☆☆ 死んだ人への同情はよくないって話……（マサ）

A 聞いたことない

B 聞いたことある

3 アッシに電話をかける

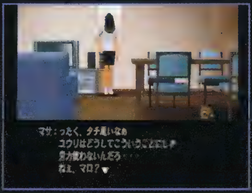
アツシに電話をしてみるが、留守中なのか出ない。選択によって、再度電話をすることもできるが、今度はそっけなく切られてしまう。マサは暇を持て余してしまう。



⬅再度電話をするか自由に決めていい。

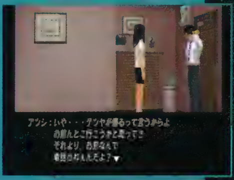
4 「メリーさん」からの電話

メリーさんからの1回目の電話は、取り損ねても再度かかってくる。それ以降はベルが鳴っているうちに取らないと、下のコラムで説明するイベントが発生してしまうので注意しよう。



⬅電話は、時間を置いて計7回かかってくる。

電話を取らない場合は……



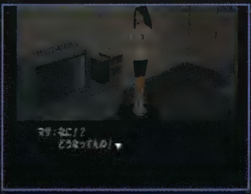
➡心配したアツシが自宅にやってくる。メリーさんの正体もこのとき判明。

2～7回目までベルは定期的に鳴るが、その間、電話を取り損ねると、写真のイベントが発生する。最良のエンディングは、すべての電話を受けることが条件となるので、モタモタして取れないということがないように、リビングで待機するようにしよう。

5 7回目の電話を取ったあとの選択

7回目の電話を受け取ると、突然停電が起きる。そして、再び電話のベルが……！

選択肢で、「電話に出る」を選べば、より怖い体験(？)をすることができる。



⬅徐々に近づくメリーさん。じつはこのあと……。

重要度 ★☆☆　電気が消えて再び電話が鳴っている（マサ）　※時間制限あり

- A 電話に出る
- B 電話に出ない

---

3 アツシに電話をする
↓
4 メリーさんからの電話
↓
定期的にかかってくる
メリーさんからの電話
↓

[途中で電話を拒否した場合]
チャイムが鳴る
↓
玄関へ向かう
↓
アツシと話をする

[7回目の電話まで取った場合]
突然の停電
↓
5 再び電話が鳴る

↓
メリーさんの正体判明
↓

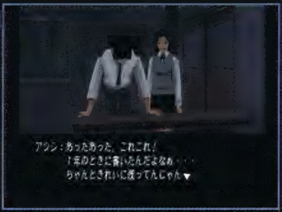
6 学校に到着したアツシとマサ
↓
高校棟２Ｆの１－Ｃへ移動
↓
マサ、プリント入手
↓
7 ユミエの声が聞こえてワープ
↓
高校棟１Ｆピロティーに到着
↓
高校棟２Ｆに到着
↓
高校棟３Ｆに到着
↓
高校棟４Ｆに到着
↓
屋上に到着
↓

6 学校到着～高校２Ｆへ

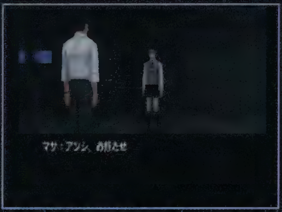
学校に宿題のプリントを忘れてきたマサは、アツシを誘い一緒に学校へ向かう。

学校到着後は、真っ直ぐにマサの教室がある２Ｆの１－Ｃへ向かってもいいが、ここではとくに急ぐ必要もないので寄り道してみよう。高校棟１Ｆに入ったら、そのまま直進。左階段を上って１－Ａの教室へ入るのだ。

じつは、１－Ａはアツシが１年前に使っていた教室。扉を入ると、自分が使っていた机へ移動し、落書きを懐かしそうに見るイベントが始まる。アツシの人柄を、ここで垣間見ることができる。



⬆落書きはたわいのないものだが、真っ直ぐなアツシの性格がうかがえる。



⬆１Ｆから右階段を上ると、マサがプリントを取ってくるシーンになる。

7 プリント入手後の移動

プリントを手にして帰ろうとするふたりに、ささやきかける女の子の声。ふたりは見えない力で、強制的にワープさせられてしまう。ワープは一定時間を置いて計５回行われる。ジッとしている時間も含まれるので、無理に移動する必要はない。

⬆ワープをやめさせる方法はない。ジッとしていても、最終的には屋上へたどり着くことになる。

[ユミエの声が聞こえてワープ]

高校棟１Ｆ ピロティー → 高校棟２Ｆ（１－Ｃ） → 高校棟３Ｆ（２－Ａ） → 高校棟４Ｆ バルコニー → 屋上

8 屋上で園児の幽霊出現

園児からの呼びかけには、Bを選ぶのが無難。Cは即ゲームオーバーとなってしまうので、間違っても選ばないように。Aを選択もしくは時間オーバーの場合、「隠れんぼをしよう」と誘われ、その後、あるイベントをこなさないと1Fへ降りることができなくなる。

⬆幽霊バスからゾロゾロと降りてくる園児たち。悪い霊ではなさそうだが。

重要度★★★ 園児の遊ぼうという呼びかけに対して（マサ）※時間制限あり

A	B	C
遊んであげる	とりあえず逃げる	絶対に帰る

「遊んでも帰れないよ」と言われて ※時間制限あり

A	B	C
それでも遊ぶ	とりあえず逃げる	なら帰る

9 2F右階段付近で物音

2F右階段からバルコニーへ向かうあたりで物音を聞く。移動を続けることも可能だが、怖い体験をしたければAを選ぼう。

園児と出会った後は、「話し掛ける」ことでその場に留まることができる。そのほかの選択は、屋上へ強制移動させられる。

⬆今後も園児は様々な場所に登場し、ふたりを驚かせてくれる。

重要度★★☆ 物音が聞こえて……（アツシ）

A	B
様子をうかがう	気にしない

1－Cに現れる園児たちを見て ※時間制限あり

A	B
逃げる	話し掛ける

8 園児の幽霊出現。会話に答える
↓
4Fへ逃げてきたマサとアツシ
↓
階段を降りようとすると、ふたりで話し合うイベント発生
↓

9 2F階段付近で物音
↓
[様子をうかがう場合] 1－Cに入る
↓
園児を見つける
↓
選択によって、その場に留まるか屋上へ飛ばされるか決定される
↓

10 １Ｆへ移動する
↓

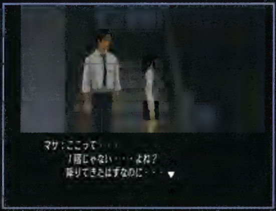
11 １Ｆピロティーで「かごめかごめ」を聞く
↓
マサが、もう一度テープを聞く提案をする
↓

12 校舎の外へ出る
↓
各校舎への道を、部室棟方面へ進む
↓

10 ２Ｆ階段下のイベント

２Ｆ階段を降りようとしても、１Ｆに辿り着けない！

このイベントは、屋上でユミエから「隠れんぼをしよう」と言われたのに、まだその役目を終えてない場合に発生する。１－Ｃに隠れている園児を見つけ出せば、ふつうに階段を利用できるはずだ。

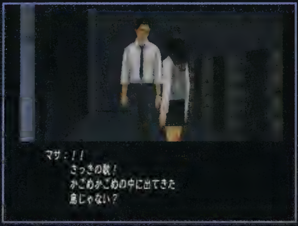


⬆１－Ｃのイベントをクリアーするまで、どうやっても１Ｆへは行けない。

11 １Ｆピロティーでの選択

ここでは、アツシから帰るかどうかの選択を迫られる。謎を残したままで、帰る選択をするのは当然NG。

「帰らない」を選ぶと、マサがもう一度テープを聞く案を思いつく。



⬅少しずつユミエの気持ちに近づいていくマサ。

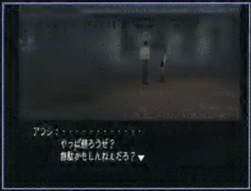
重要度 ★★★ かごめかごめの唄が聞こえてきて

A	B
このままでは帰れない！	帰ろっか……

12 各校舎への道で……

テープを聞くために校舎を出た後、部室棟と反対の方向へ歩くと、再度帰るかどうかの選択を迫られる。

答えを間違えると、ゲームオーバーになるので注意して。



⬅マサの気持ちになれば答えはわかるはず。

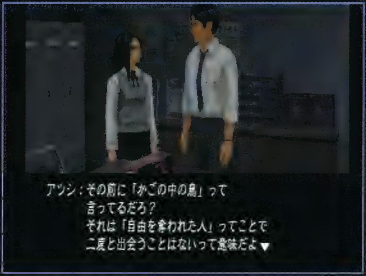
重要度 ★★★ 無駄かもしれないと言うアツシに対して（マサ）

A	B
帰っても気になるから…	帰ろっか…

13 マネージャー部室でテープを聞く

ミオのテープを聞き、なにか引っかかるというアツシ。この選択肢はエンディングに影響を与えるものではないが、物語を把握するうえでは重要。

Cを選び、アツシの解釈を聞くことで、ユミエが遊びたがっている理由を知ることができる。



⬆かごめかごめの怖いバージョン。知らない人は、アツシの話を詳しく聞いておいたほうがいいだろう。

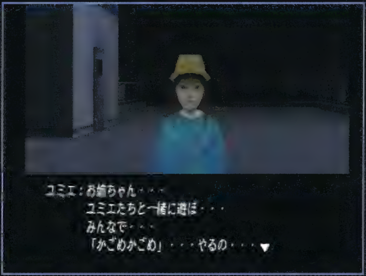
重要度 ★★☆ テープを聞き、なにかひっかかるというアツシに対して（マサ）

- A ミオに原因あり？
- B やっぱ遊びたいだけじゃない？
- C そんな怖い歌だっけ？

14 屋上でユミエたちに会う

屋上へ出たら給水塔のある中央へ移動。そこでユミエと話をすることになる。ここでは、一緒に遊べないことをユミエに説得しなくてはならない。

また、先生に会えるか、の問いには、ユミエに希望を持たせる答えをすることが大切だ。



⬆遊びたがっている理由がわかった以上、一緒に遊ぶことはできない。それをユミエに納得させるのだ。

重要度 ★★★ 「遊ぼ…」と繰り返す園児たちに（マサ）※時間制限あり

- A なんで遊びたいの？
- B 一緒には…遊べないよ…
- C もう死んでるんだよ…

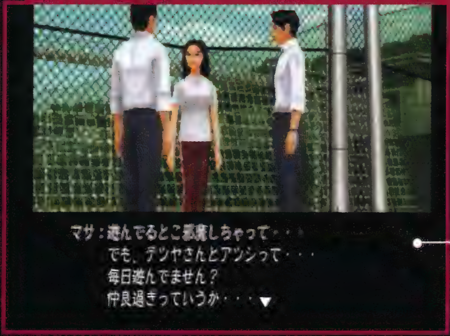
「先生に会える？」というユミエに対し

- A 会えるよ
- B 会えないよ

部室棟の前で幽霊に会う
↓
マネージャー室に入る
↓
ロッカーを開ける
↓
13 テープを聞く
↓
マネージャー室を出る
↓
各校舎への道を進み、高校棟へ入る
↓
屋上に向かう
↓
屋上到着後、給水塔のある中央へ移動
↓
14 ユミエと話す

第二章 鬼遊び唄 全エンディング

BEST ENDING

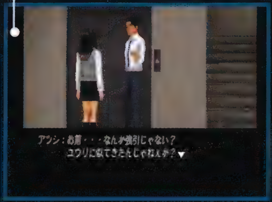


アツシとテツヤのエピソード

GOODの条件を満たし、かつ「メリーさん」との７回目の電話に出ている(ユウリに驚かされている)と発生。

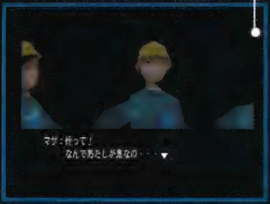
BAD ENDING

解決せずに家に帰る



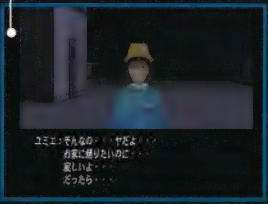
マンションに着くが、エレベーターで園児が待ちかまえていて……。

かごめかごめをやる



最後のユミエとの対話で、選択肢を間違えると発生。マサは連れ去られる。

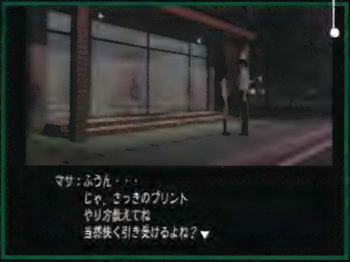
ユミエに冷たくする



先生に「会えない」と答えると、寂しがるユミエがマサを連れていってしまう。

GOOD ENDING

園児たち、先生の声に導かれて



最後に屋上で、ユミエたちに「一緒には遊べない」ことを説明し、先生に「会える」と言うことで発生。

死んだ人が、

強く想っている人に贈るテレフォンカード。

そのカードを使えば、

死者と話ができるという。

マサたちがそんな噂話をしている最中、

アツシの親友テツヤが投身自殺を図った。

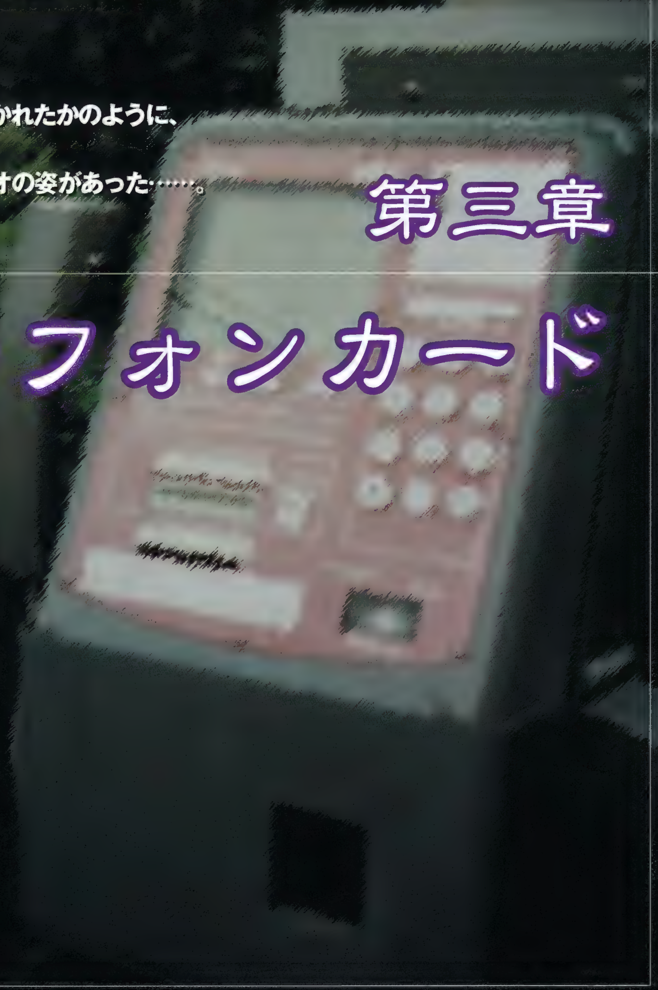
唖然とするマサ。

その後ろには何かに取り憑かれたかのように、

不気味な笑いを浮かべたミオの姿があった……。

第三章

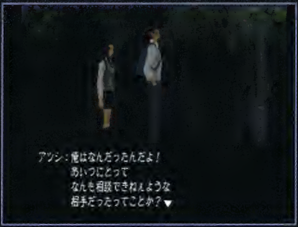
テレフォンカード



テツヤの自殺でショックを受けるマサ

テツヤが学校の屋上から飛び降りて自殺した。テツヤの親友であったアツシは、何も相談してもらえなかったことに苛立ち、マサも大きなショックを受ける。

マサが主人公であるこの章は、ユウリやアツシへの態度、テレカをどう使うかがポイントとなっている。



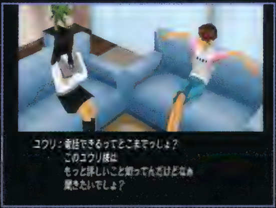
⬅テツヤの突然の自殺に、アツシは戸惑いを隠しきれない。

テレカの噂話をしているマサ、ミオ、エリカ
↓
突然、屋上からテツヤが飛び降り自殺
↓
やり切れないアツシを見送るマサ
↓
1 自宅リビングで、ユウリと話す
↓
ユウリとケンカをする
↓
マサ、テレカの夢を見る
↓
2 目覚めたマサ。ユウリに学校へ誘われる
↓

1 リビングにてユウリの情報

下の選択肢でAを選べば、詳しい情報を聞き出すことができる。この情報を知っておけば、テレカの度数の重要性をあらかじめ知っておくことが可能だ。

Bを選んだ場合は、翌日ユウリと学校へ行き、そこで情報を聞き出すといいだろう。



⬆選択によって、このあとマサが見る夢の内容にも変化が現れる。

重要度 ★★☆ 詳しい話が聞きたいか、と言われて（マサ）

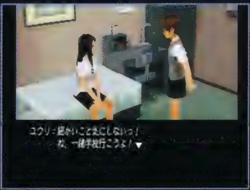
A　あんたが言いたいんでしょ？

B　別に？　もういいよ…

2 ユウリと一緒に学校へ？

今後の選択の仕方にもよるが、ユウリと一緒に学校へ行っておけば、自宅に帰ったときに起きる分岐でユウリに助けてもらえる。

ここは安全策をとって、Bを選ぶのが妥当だろう。



⬅これでも、ユウリなりに気を使った行動なのだ。

重要度 ★★☆ 一緒に学校に行こうよ、というユウリに対して（マサ）

A　絶対にイヤ

B　…たまにはいいか

[ユウリと一緒に学校へ行く]

下記の4つのエリアで、イベント、もしくは行動の選択が発生する。昨晩、ユウリから情報を聞き出していない場合は、学校と駅の中間地点まで進み、そこで「聞かないとうるさそう」を選択しよう。

その後公園への道まで戻り、ユウリと別れても構わない。

⬆まだ情報を入手していない場合は、中間点まで来たときこのイベントが始まる。

重要度 ★★☆ テレカの噂話の続きを聞く？（マサ）

- A 聞かないとうるさそう…
- B しつこい…

[イベントポイント]

公園付近 → 公園への道 → 中間点 → 校門付近

[マサひとりで学校へ行く]

公園への道を進んだところで、アツシに会う。途中でユウリと別れた場合も、公園へ向かえばイベントに参加することができる。

ここで会話の選択を間違えるとBEST ENDINGに辿り着くことができない。無神経な話題だけは避けて！

⬆テレカの話を始めると、アツシは怒り、マサを置いて先に学校へ行ってしまうのだ。

重要度 ★★☆ なにか話をしてほしいとアツシに言われて（マサ）

- A テレカの噂話
- B アツシの話
- C ユウリの話

駅前に到着する
↓
公園付近へ移動(※)
↓
駅前から学校までの中間点へ移動(※)
↓
校門付近へ移動(※)
↓
学校に到着する
↓

※は、公園付近から校門付近まで、自由に行き来することが可能になっている

学校到着

↓

3 高校棟１Ｆピロティーで、これからの行動について考え込むマサ

↓

授業に出る

↓

3 学校到着後の行動

学校到着後の行動には、３つのパターンが用意されている。ＡやＢを選択すれば、ミオの異変を、あらかじめ知っておくことが可能だ。

「授業に出る」を選択し、様子のおかしくなったミオを見ていない場合は、BAD ENDINGを迎える確率の高い選択肢が、のちほど登場することになる。

エンディングに直接的な影響はないが、物語を把握するうえでもＡＢいずれかを選ぶのが無難。章クリアー後は、設定を変更して物語の変化を楽しんでみるといいだろう。

重要度 ★★☆ 学校に到着したが、授業に出る気がしないマサ（マサ）

Ａ 屋上に行く
Ｂ 部室に行く
Ｃ 授業に出る

[屋上に行く]

屋上の出入り口には立入禁止の札があるが、無理矢理潜り込むこともできる。テツヤの自殺現場を見ていると、そこにミオが！屋上にいるマサを睨み付けて、何かをつぶやくのだ。

←ミオの口の動きと同時にテツヤの声が聞こえる。

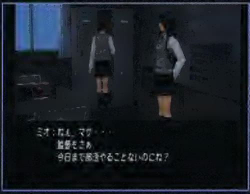
[部室に行く]

途中にあるサッカーゴールの前で足を止め、テツヤの思い出に浸るマサ。その後、白目をむいたミオがフラフラとやってくる。そして、どこからともなくテツヤの声が聞こえてくるのだ。

←ミオは、いったいどうしてしまったのか？

[授業に出る]

「授業に出る」を選択、もしくは屋上と部室の両方のイベントを済ませると、放課後まで一気に時間が経過することに。部活後マネージャー室で、マサとミオが話をするシーンになる。



←この選択を選ぶと、すぐ放課後のシーンになる。

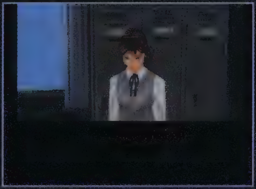
4 部活後、ミオと部室で

高校到着後、どんな行動をとったかによって、ふたりのセリフや態度が変化する。

すぐに「授業に出る」選択をして、ミオの様子がおかしいことに気づいていない場合は、普通の会話が展開される。

部活以前にミオに会っている場合は、ミオを心配するマサと、マサが部室を出た後に肩を震わせてクックッと笑うミオの姿が見られる。

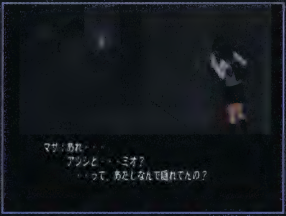
←ミオは「マサの勘違い」だと言い張るが……。



←笑うミオの場面に、再びテツヤの声が重なる。

5 アツシに何かを渡すミオ

ミオとアツシの姿を校舎の陰で覗き見するマサ。ミオの様子がおかしいことに気づいている場合、ミオの不審な行動に疑問を持つ。気づいていない場合は、リュックを探るかどうかの選択肢が現れる。探らずに帰るとゲームオーバーになってしまうので注意して。



↑学校到着後の行動の仕方で、マサの気持ちの動きに変化が現れる。

6 アツシのリュックをチェック

3つのアイテムを次々調べることができる。このとき、選択肢に設けられている制限時間に十分注意すること。時間を超えると、アツシに見つかり、ゲームオーバーになってしまう。

←制限時間があるので、早め早めに決断しよう。

重要度 ★★★ ミオからもらったものはどこに？（マサ） ※時間制限あり

A	B	C
財布チェック	システム手帳チェック	リュックのポケットチェック

4 マネージャー部室でミオと話す
↓
マネージャー部室を出る
↓
後ろから追いかけてくるミオ
↓
サッカー場横道、アツシが見つからない
↓
5 高校げた箱付近でアツシとミオを見つけ、隠れるマサ。ミオ、アツシになにかを渡す
↓
6 アツシのリュックを探る
↓

7 アツシのリュックからテレカを発見

↓

8 保健室前の公衆電話で、テレカを使ってみる

↓

勝手にどこかへ回線がつながるが、小さな雑音しか聞こえない

↓

あきらめて、自宅へ帰ることに

↓

7 テレカを発見するが……

アツシのリュックから、テレカを発見したマサ。ここでは、そのテレカをどうするかが問われることになる。

ミオの様子がおかしくなっていることに気づいているかどうかでＡＢの表示が逆になるが、判定される内容は同じ。ウワサが事実だとしたら……。

それを考えれば、おのずと答えは出るはずだ。選択を誤るとゲームオーバーになってしまうので、ボタンの押し間違いには十分注意しよう。

重要度 ★★★ テレカを発見したがどうする？（マサ）

[４でミオに笑われている場合]

A	B
あたしが…持って行こ…	やっぱり…持ってけない

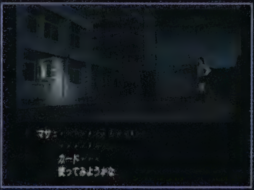
[４でミオに笑われていない場合]

A	B
もう帰ろ…	テレカ持って行こ…

8 テレカを使ってみるマサ

本当に死者と話ができるテレカなのか？　それを確かめるため、マサは保健室前の電話ボックスに向かった。

結論から言えば、どんな選択を行っても大した収穫を得ることはできない。テレカの度数は次に電話をかけるときにも継承されるので、ここでは早めに電話を切り、度数を温存するのが賢いやり方だ。目安として40以上は残したい。



←保健室前の電話ボックスで、テレカを使うマサ。

←着々と減る度数。０になると大変なことに……。

重要度 ★★★ 自動的に、どこかへ回線が通じた！（マサ）※時間制限あり

A	B	C
様子を見る	話しかける	電話切る

9 自宅でユウリの新情報

ミオの様子がおかしいことに気づいている場合、ユウリが勝手に新情報を話し始める。これにより、マサはテレカの正しい使い方を知ることになるのだ。

そうでない場合は、新情報を聞くかどうかの選択を迫られる。ここでは当然Aを選ぶべきだ。

⬆ここで情報を聞かないと、アツシがテレカを取り戻しにやってくる。

重要度 ★★★ ユウリの新しい情報を聞く？（マサ）

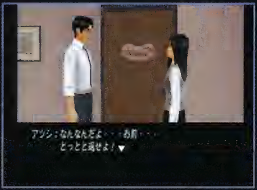
- A 聞いとくよ
- B もうたくさん！

10 自宅内での行動

リビングへ戻りユウリに急かされると、アツシがやってくるイベントが発生する。

ユウリと学校へ行った場合、ユウリの活躍によりそのまま物語は続行するが、そうでない場合は、BAD ENDINGの道を歩むことになる。

このイベントを防ぎたければ、リビングへ戻らないこと。



⬅マサの気持ちも知らず、一方的に怒るアツシ。

⬅一緒に学校へ行っているとユウリに助けてもらえる。

11 学校にて、ミオの様子

再びテレカを使うために深夜の学校を訪れたマサは、突然のミオの出現に驚く。

学校到着後、屋上や部室へ行っていない場合、ここで初めてミオの異変に気がつくことになる。

⬅ミオの異変は、テツヤの自殺と関係あるのだろうか？

9 自宅リビングでユウリの新情報を聞き、再び学校へ行くことを決心する
↓
10 リビングを出て、玄関へ向かう
↓
学校到着
↓
11 ミオが、目の前に現れる
↓

12 **サッカー場近くにある公衆電話を探す**

↓

サッカー場前道に入り、突き当たりまで進む

↓

公衆電話を発見

↓

13 **再びテレカを使ってみる**

↓

受話器に向かって話しかける

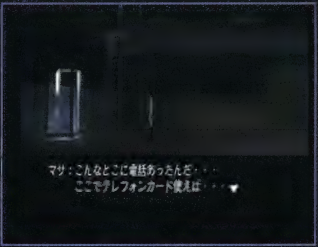
↓

ボックス外にミオが出現し、マサは金縛り状態に陥る

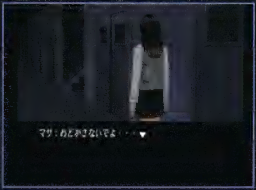
↓

12 電話ボックスを探す

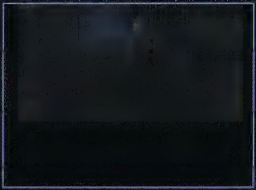
ユウリの情報によると、テレカは死んだ人との一番思い出の深い場所で使わないと意味がないという。テツヤとアツシの思い出の場所といえば、サッカー場。その付近で、電話ボックスを探してみよう。どうしても場所がわからないときは、写真を参考に進んでほしい。



⬆こんな場所に電話ボックスがあるとは……。アツシのため、怖さを殺して近づくマサ。



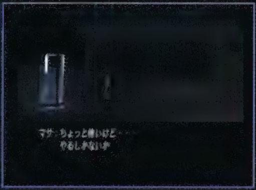
⬅部室方面探索中。突然の物音に驚かされるシーンも。



⬅ボックスは、サッカー場横道からこの道に入った先。

13 再びテレカを使うマサ

電話を切る、またはテレカの度数が0になるとゲームオーバーに。度数をなるべく減らさずに話を進める方法は、まず「話しかける」を2回。「アツシは来ないよ」を2回選ぶ。ボックスの外にミオが出現し、次の展開を迎えることになる。



⬅意を決してボックスに入る。テツヤは現れるか!?

⬅ミオ出現！　マサは体を動かすことができなくなる。

重要度 ★★★　電話から何も聞こえないが……（マサ）※時間制限あり

A	B	C
様子を見る	話しかける	電話切る

Bを2回選ぶと……　※時間制限あり

A	B	C
テツヤさん…なんでしょ!?	アツシは来ないよ	もう電話切ろ…

14 ミオ出現後～テツヤ出現

ミオ出現後は体を動かすことができないため、電話を切る行動を起こしても無駄に終わることになる。
下の選択肢のCを選ぶとテツヤが出現し、シーンはクライマックスへ。Bの選択は、テツヤの気持ちを逆なでし、度数を一気に3減らすことになるので、避けたほうがいい。

重要度 ★★☆ ミオが現れ体が動かなくなった……（マサ） ※時間制限あり

A	B	C
ミオを戻してよ！	あたしをどうしたいの…	アツシを連れて行きたかったの？

15 テツヤの告白を聞く

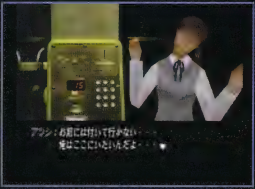
テツヤが出現したあとは、テツヤの気持ちに近い選択肢を選んで、無駄に時間を使わないようにすることが大切。
間違えた選択をすれば、それだけテレカの度数も減ることになるので注意したい。
下の選択肢は、正解のBを選ぶことで、次の質問に移ることができるようになる。

重要度 ★★☆ アツシにこだわるテツヤに対して（マサ） ※時間制限あり

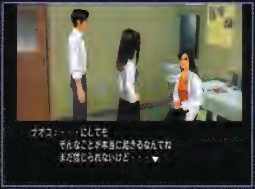
A	B	C
1人で寂しいから？	1番の友達だから？	アツシが幸せそうだから？

16 テツヤを説得する

テツヤの告白を聞いたあとは、テレカの度数が0にならないかぎりGOOD ENDINGへの道を辿ることができる。選択肢はなにを選んでも大丈夫だ。
さらに、学校へ向かう途中でアツシを怒らせていなければ、アツシがここまで駆けつけてくれる。そうでない場合は、マサひとりでの説得となる。



←駆けつけたアツシが、電話を代わってくれるのだ。

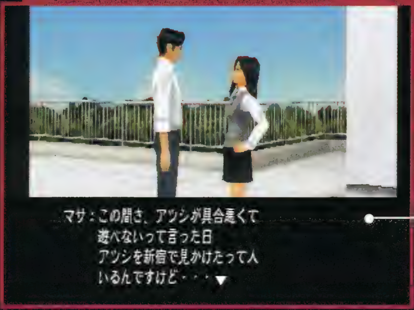


←電話を切った後、保健室でミオの容態を見てもらう。

14 何度か話しかけると、電話口にテツヤが現れる
↓
15 テツヤと話をする
↓
16 テツヤの告白を聞き、説得にかかる
↓
保健室でナオコと話すイベント

第三章 テレフォンカード 全エンディング

BEST ENDING



アッシの隠し事発覚!?

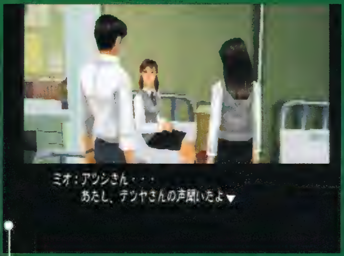
学校へ向かうときに、アツシに「アツシの話」をしていることが条件。屋上で話すふたりの姿を見ることができる。

GOOD ENDING

マサひとりで解決

テツヤをひとりで説得するマサ。学校に行く途中でアツシを怒らせていると、アツシに駆けつけてもらえない。

アツシが駆けつけ解決



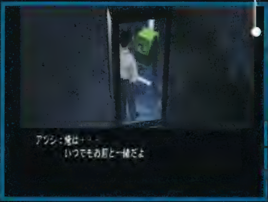
アツシがマサの元に駆けつけ、テツヤを説得。アツシは、テツヤに謝りながら、受話器を置く。

BAD ENDING

サッカー場の電話で

電話を切る、またはテレカを使い切ってしまい、バッドエンド。

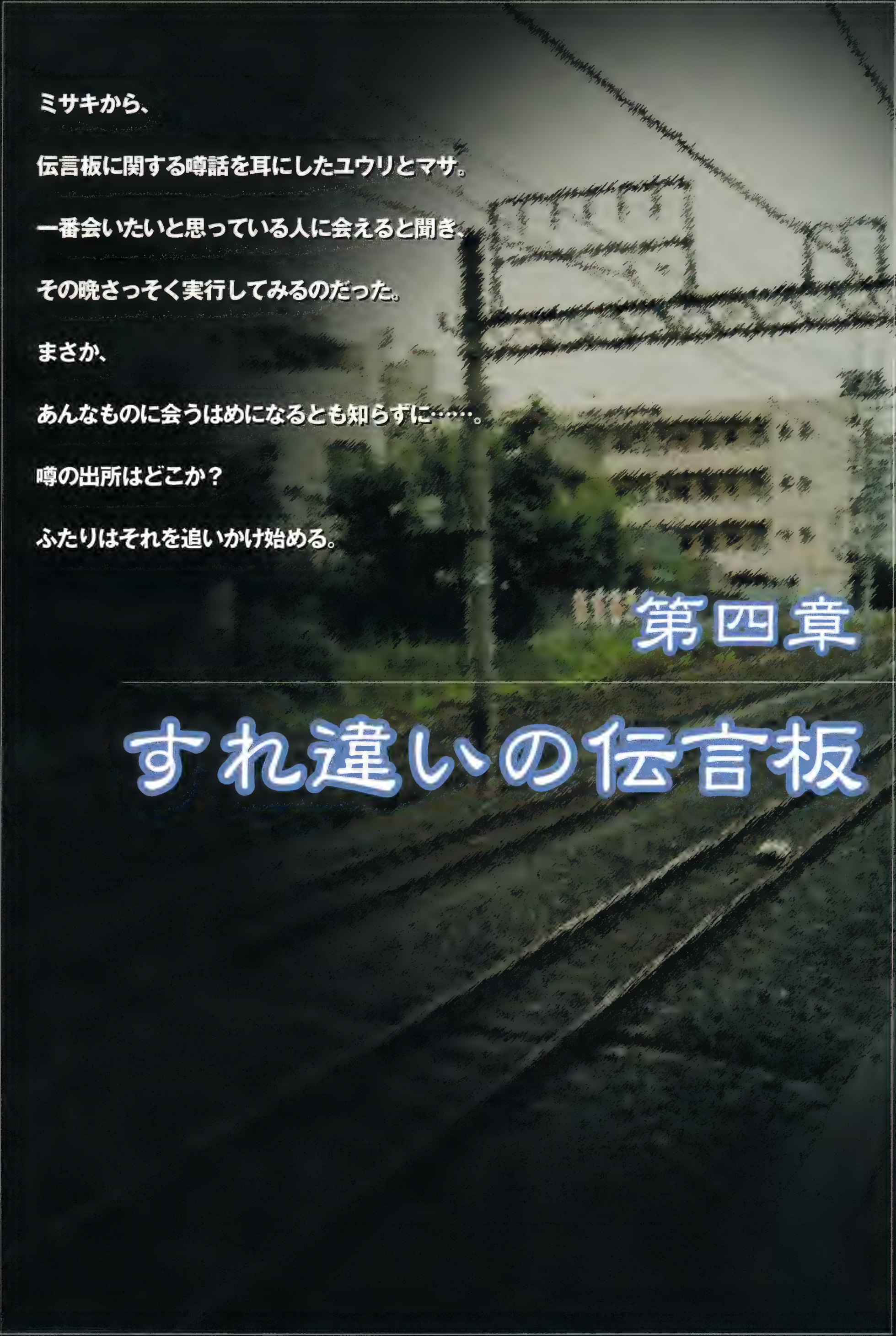
アツシが電話をする



マサがテレカを手に入れなかった、またはアッシに奪われた場合に発生。

保健室前の電話で

保健室前の電話でテレカを使い切り、ミオに襲われてしまう。



ミサキから、

伝言板に関する噂話を耳にしたユウリとマサ。

一番会いたいと思っている人に会えると聞き、

その晩さっそく実行してみるのだった。

まさか、

あんなものに会うはめになるとも知らずに……。

噂の出所はどこか？

ふたりはそれを追いかけ始める。

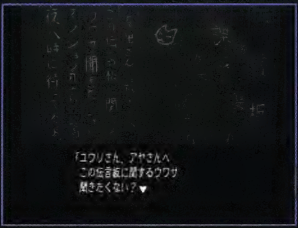
第四章

すれ違いの伝言板

駅の伝言板でミサキのメッセージを発見

ミサキから駅の伝言板のウワサを聞いたユウリとアヤは、ミサキを出し抜くためふたりでウワサの解明を行おうとする。

この章は、ナオコ、ヨッパライの伝言、自室での写真撮影、緊急会議の内容が重要なポイントとなる。総合的な判定で、クライマックスの選択肢が変化するのだ。



←駅の伝言板でミサキの呼び出しを受けるふたり。

駅で伝言板を見るユウリとアヤ
↓
マンション前でミサキから、伝言板のウワサを聞く
↓
1 駅の伝言板にメッセージを残す
↓
日が変わり、学校へやってきたユウリとアヤ
↓
職員室の窓近くで噂を聞く
↓

1 伝言板に書く内容

ミサキの話をキチンと聞いていればわかるはず。正しい順序は「N→場所、時間→S」だ。ここで間違えても2日目のイベントが短縮されるだけで大きな影響はない。正しく書けば、怖い思いができるうえ心霊写真もバッチリ撮れる。

2 2日目、成田先輩の話

ここで「そうかなぁ？」に続く、「カオはまぁまぁ」の項目を選ぶと面白い話を聞くことができる。この話が出ているかどうかでユウリの部屋での会話の選択肢も変化する。

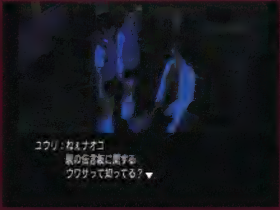
重要度 ★☆☆ 成田先輩とユウリについて（アヤ）

- A：その後の進展は？
  - アイツちょっとヘン
    - A：ユウリにコクるぐらいだし…
    - B：そうかなぁ？
- B：付き合っちゃえば？
  - サブーって感じ
    - A：お似合いじゃ〜ん
    - B：そうかなぁ？

2・4日目にナオコと会う

この章のキーパーソンはナオコ。彼女には2・4日目に職員室で会うことができるが、これを行っていないと最終的な場面でゲームオーバーとなる。

学校で自由行動になったら、必ずナオコに会いに行くこと。2・4日目の両方で会っておけば、より安全に物語を進めることができるようになる。



←ナオコに伝言板のウワサを聞くと、意外な反応が……。

3 話し中に物音が……

ここでのイベントは、前日に書いた伝言板の内容が正しかったかどうかで分岐する。

間違えていた場合は、ミサキが登場するだけのあっさりとした内容となっている。

←物音の正体は、伝言板の内容で変化する。

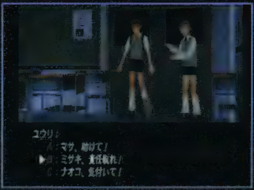
[伝言板の内容が正解の場合]

物音を聞いたあと、教室の扉もしくは窓際の机の通路のあたりに移動すると、床から複数の霊が飛び出すというイベントが始まる。

助けを呼ぶときの選択肢は「ミサキ責任取れ！」を選ぶことで、その後教室内を自由に撮影できるようになる。

そのほかの選択は、すぐに次のシーンへ移行してしまうので注意しよう。

←大きな顔の霊がブワッと飛び出してくるのだ。

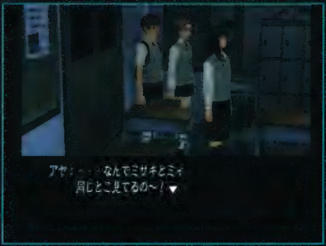


←Bを選択すれば、その後自由に行動できる。

2枚の心霊写真を撮るチャンス

物音を聞いた後、教室後ろの窓際あたりにカメラを向けて1枚。霊出現後、ミサキとミィが見ている方向に向けて1枚。ここでは、計2回の心霊写真を撮るチャンスがある。このように、これから霊が出現する場所や霊出現後の場所は、撮影スポットになりやすい。覚えておけば、多くの心霊をカメラに収められる。

↑霊が出現する場所を覚えておき、次にプレーするときに写真を撮る方法が一番確実。1枚目はこのあたり。



➡ミサキや動物たちの視線の先に注目。彼らが何を見ているのか、撮った写真を現像すればわかるだろう。

[伝言板の内容が正解の場合]

1. 2－Cへ移動する
2. 2－C教室内で成田先輩の話をする
3. 人間のものらしからぬ物音が聞こえてくる

- ミィが落ち着きなくウロウロし始める
- ↓ 教室の扉または教室内の通路へ移動
- ↓ 床から霊が出現し、驚くふたり
- ↓ 助けを呼ぶ
- ↓ ミサキが教室に現れる

再度、伝言板にメッセージを書き込むため駅へやってきたふたり

↓

4 伝言板のウワサの元を推理する

↓

マンション側の階段へ移動する

↓

5 ヨッパライに気づくアヤ

↓

ふたりして伝言板近くまで戻る

↓

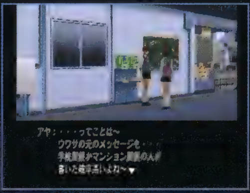
ユウリの部屋へ場面が切り替わる

↓

4 3日目、駅でアヤとの会話

伝言板のウワサの元がどこにあるのか、推理する選択肢。

A・Bそれぞれ内容は違うが、どちらもこの物語の核となる部分をついている。読み飛ばさないように注意してほしい。



↑鋭い推理が展開される。シッカリ読んでおこう。

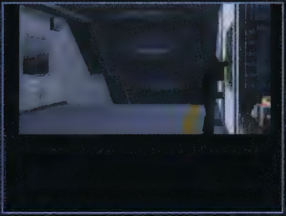
重要度 ★☆☆ 伝言板を使う人があまりいないことについて（ユウリ）

- A: みんな携帯持ってるしね
- B: 住人しか使わないしね

5 駅にヨッパライが登場

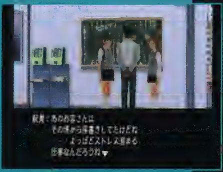
マンションへ向かおうとすると、駅にヨッパライが現れる。なんとこのヨッパライは、人のメッセージを勝手に消してしまうのだ。

ユウリたちは、伝言板の前まで戻ってくるが……。この先の行動は、エンディングに大きな影響を及ぼすことになるので慎重に。

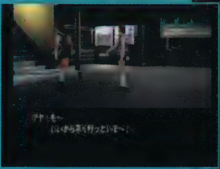


↑迷惑きわまりないヨッパライ。ユウリとアヤは、このオヤジに腹を立てる。

ヨッパライの書いた伝言を見たか？



↑このときは気づかないが、後々この情報が大きな手がかりになる。



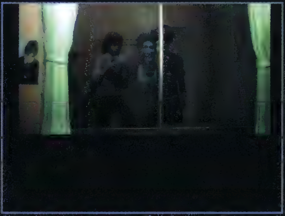
↑ナオコに会わず、伝言も見ない場合、ユウリは帰らぬ人に……。

ヨッパライが去った後、伝言板を見ると駅員がやってくる。じつは、この駅員の情報が、あとで重要な手がかりとなるのだ。駅員の話を聞かない、つまりヨッパライの伝言を見ていない場合、後半の物語が大変不利な方向へ展開していく。難易度を上げて楽しみたいならそれでもいいが、GOOD ENDINGを見たい人は注意してほしい。また、前日ナオコに会っていない場合は、ここで伝言板を見ておかないとゲームオーバーに。忘れ物を取りに教室へ戻ったユウリが、霊に連れ去られてしまうのだ。

6 自宅窓の外に気配が……

ユウリの部屋で、伝言板の内容を確かめようと待機していると、窓から覗かれている気配を感じる。

ここでは、Cの選択を勧める。BEST ENDINGの条件を満たすうえに迫力の心霊写真を撮ることも可能だ。ちなみに、どの選択肢を選んでも、物語の筋は変わらない。



⬆ユウリの名前を呼ぶ、この男は誰なのか？　答えは姉妹編で明らかになる。

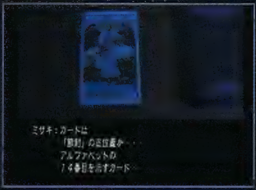
重要度 ★★☆	なんかこの部屋いるよ…（ユウリ）※時間制限あり	
A	B	C
部屋を出る	窓の外を調べる	写真を撮る

7 4日目、学校でミサキを探す

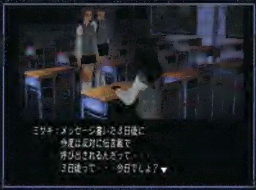
2日目にナオコと会っていない場合は、職員室へ向かおう。このチャンスを逃すと、BAD ENDINGへの道が確実となる。

ミサキの教室は1－D。占いの内容は重要なので聞き逃さないように。とくにBの内容が誰を指すのかよく考えておきたい。

⬆からっぽの部屋。ここで何枚か写真を撮っておきたい。理由は、あとでミサキに会えばわかる。



⬅Aから順に指を折って、確認してみよう。



⬅ミサキの新情報を聞き、ユウリたちは焦り出す。

重要度 ★★☆	ミサキに何を占ってもらう？（ユウリ）	
A	B	C
近い将来のこと	助けてくれる人	キーワード

ユウリの部屋。再び成田先輩の話で盛り上がる
↓
6 窓の外に気配を感じる。ユウリの名前を呼ぶ、男の幽霊が出現
↓

7 日が変わり、オカルト部室を訪ねるふたり
↓
校内でミサキを探す
↓
中学1－Dの教室でミサキに占ってもらう
↓
ミサキから新情報を知らされる
↓

8 アヤと屋上で緊急会議

8 緊急会議を開くため、屋上へきたユウリとアヤ。情報を整理して、今後の道を考える

↓

ウワサの発端である、3年前に何があったかを話し合う(※)

↓

伝言の内容に指定されている、NとSの意味について話し合う(※)

↓

ユウリの部屋に出没した幽霊が、誰であったのか話し合う(※)

↓

屋上から校舎外へ移動する

↓

※は順不同

下の3つの内容について、考えをまとめるふたり。次々と現れる選択肢には時間制限付きのものも含まれているが、ミサキの占いの内容をキチンと把握していれば問題ない。

AとBは、最終的にあるふたりの人物の名前が挙がる。両項目で正解を出すと、今後の展開がスムーズに。一方が正解の場合は、学校を出るまでの行動で挽回が可能。見当違いな推理は、BAD ENDINGに繋がる要素を増すことになる。

重要度★★★ 何から考えよう？

A	B	C
3年前に何があったか？	「N」、「S」の意味は？	あの幽霊は誰？

[3年前に何があったか？]

「別の線」を選んだ時点で、この項目の推理は終了となってしまうので注意しよう。

先へ進むと、ミサキの占いにあったアルファベットが話題となる。時間制限付きの選択肢なので、ここでAから数えていては間に合わない。キチンとゲームに参加しているかどうか、問われるのだ。

最後の名前については、見当がついていると思う。ヒントは女性。ほかの章でも何度も会っている、あの人である。

[「N」、「S」の意味は？]

最初の選択肢が肝心。伝言板は、誰かが誰かに宛てて書くもの……、と考えれば答えがわかるはずだ。

次の問題は、伝言板の位置が改札から出ると学校側にあることを踏まえて考えよう。

前のふたつをクリアーすると名前の特定になる。ここでは「3年前に何があったか？」の項目と同じ人物の名前を選ぶのがベスト。もうひとりの人物は、伝言板を使うような性格ではなさそうだ。

[あの幽霊は誰？]

あの男の幽霊は、本来呼び出したはずのヒロシくんとは年齢が離れすぎている。ユウリの名前を呼んでいたことが気になるが、ユウリ本人もアヤも見覚えはない。

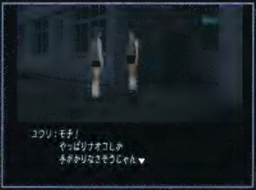
どの選択肢を選んでもハッキリした答えを出すことができないので、ここはお好みで選択を決めよう。

9 会議の内容で行動が変化

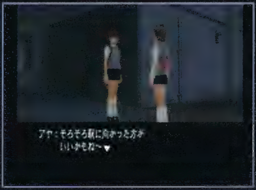
緊急会議で「アルファベットのNはナオコ」であり、「Nはイニシャルでナオコを指す」と結論づけた場合、自動的に保健室へ向かうことになる。

どちらか一方の項目で「ナオコ」を選択した場合は、学校内を自由に探索できる。ここでナオコに会わずに最良のエンディングを迎えることも可能。選択肢が制限され難易度が高くなることだけ覚悟しよう。

それ以外は、すぐに駅へ向かう。最終的な選択の場面で苦しい思いをすることになるが、1度もナオコに会っていない場合を除き、クリアーできる可能性は残されている。



⬅会議で正しい選択をすると、自動的に保健室へ。

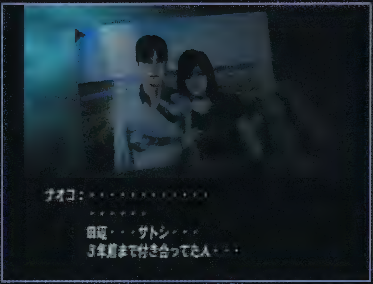


⬅ナオコの文字を選ばないと、このパターンになる。

[ナオコを説得する]

ナオコに会いに来た当初の目的は、NとSの謎の解明であることを忘れずに。アヤが言う「大事なこと」もそれを指す。

下の選択肢は両方ともBが正解。前者でウワサの原因を知り、後者でナオコを連れ出すことができるようになる。



⬆「彼氏いたの～!?」の選択は、ウワサの原因を解明できずに、ユウリたちだけで駅へ向かうことになる。

重要度 ★★★ ナオコが出した写真を見て（ユウリ）

- A 彼氏いたの～!?
- B サトシって…「S」じゃん！

ナオコが一緒に駅に行けば……

- A あたしは助かる！
- B 3年前の謎がとけるかも！

---

9 各校舎への道で今後の行動を話し合う

↓

[保健室へ行く場合]

保健室に入ると、慌てて何かを隠すナオコの姿が……

↓

隠した写真を見せてもらう

↓

伝言板のウワサの原因を知る

↓

一緒に駅へ行くようにナオコを説得する

↓

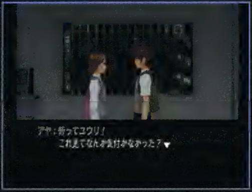
メッセージを見るため、駅へ向かうことに

↓

10 駅の伝言板前で、メッセージを待つ
↓
11 駅構内を出て並木道に到着
↓
[ナオコを学校へ探しに行く場合]
並木道を学校方面へ移動する
↓
学校に到着する
↓
職員室へ移動する(※)
↓
保健室へ移動する(※)
↓
学校を出て並木道を駅方向へ向かう
↓
公園へ移動する
↓
※は順不同

10 駅でメッセージを待つ

駅員の話を聞いている場合、ユウリたちはある疑問に辿り着く。その疑問の内容も、ナオコが一緒に行動したか否かで変わる。いままでの行動によって、物語は複雑に分岐していくのだ。



⬅駅員に会っていると、このメッセージが現れる。

[ナオコが一緒にいる]

駅員に会っている場合、ナオコが公園へ行けなかった理由が判明する。最終的な場面で、ナオコを弁護する有利な選択肢が現れる。

駅員に会っていない場合は、すぐにナオコを追うことに。謎は解明しきれていない。

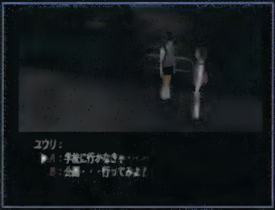
[ナオコが一緒にいない]

ここでも駅員に会っているかどうかが、分岐の大きな要因となる。会っている場合は学校へナオコを探しに行くことに。そうでない場合は公園へ直行し、不利な状況のままで最終シーンの選択肢に答えなければいけなくなる。

11 公園までの道のり

約束の時間まであと10分。駅から公園につくまでの移動が、カウントされる。時間をオーバーするとBAD ENDINGに！

実際の移動時間も10分しかないので、学校へ行く場合は、ダッシュを多用して、素早く行動することが大事だ。



⬆学校へ行くべきなのに、ここで公園を選んでしまうとゲームオーバー！

[ナオコを学校へ探しに行く場合]

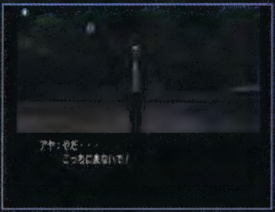
駅員には会っているが、ナオコを連れ出していない場合、学校へ向かうことになる。

学校内をキチンと調べずに公園に入ると、BAD ENDINGになってしまうので注意しよう。

⬅保健室、職員室の両方を調べて公園へ向かえ！

12 公園でサトシと話す

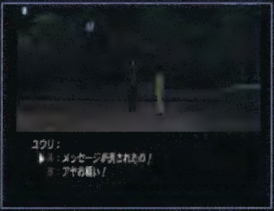
ナオコと1度も会っていない、または公園到着までに制限時間を越えた場合はBAD ENDINGを迎える。
　いままで積極的に行動していれば、それだけ選択肢が有利となる。サトシとの会話が3回を越えないように、ナオコの弁護を進めることがポイントだ。



⬆サトシとの会話の選択肢が3回を越えると、ゲームオーバーになる。

[ナオコが駅で一緒だった]

駅員に会っている場合は、どのように選択を行ってもOK。すぐにサトシを説得することができる。
　駅員に会っていない場合は謎が残ったままなので、その分推理を働かせて選択肢を解く。何度か答えを間違えても、いずれ正解に辿り着き、説得を成功させられる。



⬆成功へ導く選択肢が多いので、物語を有利に展開させることができる。

[ナオコが駅にいなかった]

駅員に会っている場合は、謎が解明されているので、すぐに下の選択肢に辿り着ける。
　会っていない場合は、その前に謎の原因を推理しなくてはいけない。3回の会話のうちに下の選択肢を出さないと、ゲームオーバーになってしまうので注意したい。
　いままでの行動により、選択肢の内容も変化する。C・Dの選択で説得成功となるが、A・Bしかない場合は、否定の選択肢を2回選び、最終的に「好きなら連れていかないで！」と呼びかけることが大切だ。

重要度 ★★☆ もう忘れてしまったのか、とつぶやくサトシ（ユウリ）

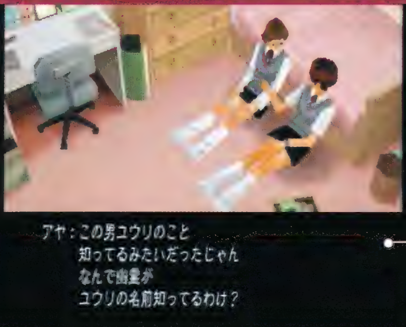
- A：そうなの…ナオコ？
- B：そんなことない！
- C：サトシさんの写真持ってた！
- D：ナオコは新宿で待ってた！

●1、2日目にナオコに会っていない、またはサトシの写真を見ていない→AとBのみ表示される
●サトシの写真を見たが「彼氏いたの？」を選んだ→BとCのみ表示される
●最後の説得に失敗し、ナオコが駅に来なかった→CとDのみ表示される

並木道から公園への小道へ入る
↓
公園到着
↓
霊に捕まり、動けなくなるユウリとアヤ
↓
12 サトシ登場。ナオコの弁護を行なう

第四章 すれ違いの伝言板 全エンディング

BEST ENDING



写真の男の正体とは？

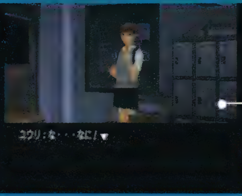
GOODの条件を満たし、ユウリの部屋で写真を撮っていることで発生する。写真を見たユウリの反応に注目。

GOOD ENDING

サトシは成仏

ナオコに１度でも会っておくことが最低条件。あとは、サトシとの会話を成功させることで辿り着くことが可能。

BAD ENDING



ユウリ連れていかれる

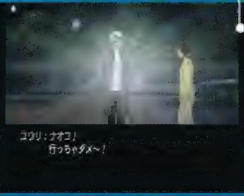
ナオコに会わず、かつヨッパライの伝言を見ない場合に発生。

ユウリとアヤ連れていかれる

公園までにタイムアップ、ナオコを探す途中で学校へ行かないとこのパターンに。

ナオコが連れていかれる

サトシとの会話で説得に失敗すると、ナオコが連れ去られてしまう。



年に１度だけ鳴る火災報知器。

普段なら噂話に耳を貸さないマサも、

それがアツシの入院している病院だと知って気にかかる。

その晩、

マサは謎の少女からの電話を受けた。

「探してよ、大事なものなくなったら悲しいでしょ？」。

アツシからの指輪を紛失していたマサは思わず同調し、

奇妙な世界へ足を踏み入れてしまう。

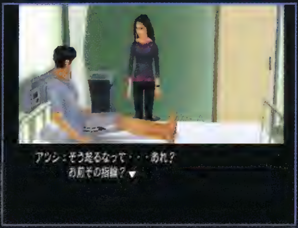
第五章

死者の行方

怪我をしたアツシを見舞うマサ

アツシが怪我をして三浦病院に入院した。物語はこの病院の過去、療養所を舞台に展開されていく。

療養所内では、建物が崩壊するまでのタイムカウントが開始される。移動はすべてダッシュ。次々とイベントをこなして、目的のアイテムを探し当てよう。

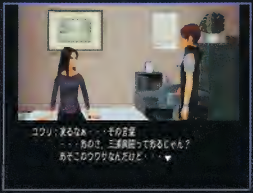


⬅プレゼントの指輪については、3章の後日談で語られている。

- チエコと看護婦が話すモノローグ
- ↓
- 病院へアツシを見舞いに行くマサ
- ↓
- 自宅へ場面移動
- ↓
- 1 ユウリが新企画を話し始める
- ↓
- 指輪がないことに気づくマサ
- ↓
- 夜中、チエコからの電話を受け取る
- ↓
- 2 病院へ場面移動
- ↓

1 ユウリ新企画を聞く？

「怪奇現象って？」を選ばないと、建物が崩れ落ちる時間を聞くことができない。療養所に入ってから知ることも可能だが、その場合はやや不利な状況に追い込まれることになる。



⬅アツシの病院のこと、ユウリの情報を聞くべき。

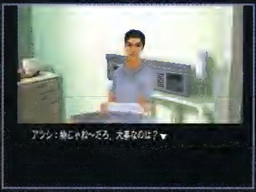
重要度 ★★☆ ユウリの情報を聞く？（マサ）

- A とりあえず言ってみな → 三浦病院の怪奇現象と聞いて
  - A 怪奇現象って？
  - B …なんでもない
- B 聞く耳持たないよ！ → 三浦病院の怪奇現象と聞いて

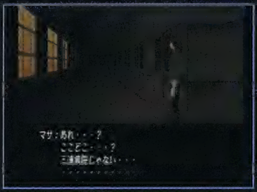
2 マサ、三浦病院～療養所へ

指輪をなくして落ち込むマサ。フォローのためユウリは病院へ向かうが、アツシはまったくこだわっていない。

そのころ、マサは過去の時代へ飛ばされていた。



⬅このアツシの言葉が、物語の伏線となっている。



⬅ガラリと景色が変わっていて驚くマサ。ここは？

3 チエコとの対話の内容

最初の選択肢はBを。シロウにこだわった質問を続けることで、シロウの居場所が判明する。さらに建物が焼け落ちる時間も知っていれば、物語の展開がかなりスムーズになる。

←このメッセージが出るとあとが楽に。

重要度 ★★☆ 「昨日、約束したよね？」と言われて（マサ）

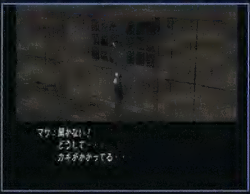
- A：なに…それ？
  - さらに「捜してくれるでしょ」と言われて
    - A：捜してあげる
    - B：断る
- B：人形を捜すって…？
  - ウソついたシロウくんみたいに……
    - A：シロウくんって？
      - 死ぬと違うものになる
        - A：違うものって？
        - B：シロウくんはどこに？
    - B：どうしてなくなったの？
      - 死んでお人形に……
        - A：シロウくんはどこに？
        - B：死んでお人形？

ユウリとアツシの会話シーン
↓
トイレに入ったマサ。療養所へワープさせられる
↓
咳き込む声を聞き、4号室に入る
↓
3 チエコからお願いをされる
↓
4 扉を出ると、建物内に煙が充満している
↓

4 対話後の行動について

制限時間とシロウの居場所の両方を知っている場合は、自動的に1号室へ向かう。それ以外は、自由行動となる。

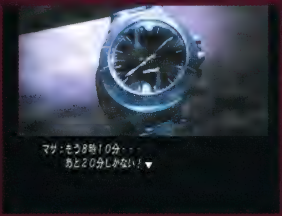
各部屋で起きるイベントをクリアして、人形を探し出せ！



←1号室に移動した場合、カギが必要なことを知る。

療養所内での時間の経過

ユウリから情報を得た場合はチエコとの会話後、それ以外は娯楽室のイベント後にタイムカウントが始まる。時間の経過は画面に表示されないので、徐々に増える煙の量が見た目の目安となる。ゲーム中に予告された時間の約半分が、移動に費やせるプレー時間と考えよう。30分なら、実時間15分がリミットだ。



←あと20分と出た場合、実際のプレー時間は10分になる。

第五章 死者の行方

[シロウの居場所を聞いた場合]

4号室を出る
↓
1号室へ自動的に移動
↓
カギがかかっていて扉が開かないことを知る
↓
療養所内を探索する
↓
5 娯楽室に移動する
↓
6 診察室の扉で物音を聞く(※)
↓

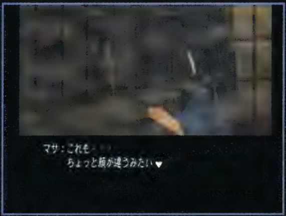
[診療室に入った場合]

カズコとチエコの話をする
↓
診療室を出ても、ついてくるカズコ
↓
娯楽室に入る
↓
遊べないことをカズコに納得させる
↓
カズコ、成仏する

5 娯楽室に行く

タイムリミットを知らない場合、まずはここでチエコの話を聞かなくてはいけない。それまで、ほかのイベントには参加できないのだ。

ユウリの情報を得ていないと、実際のプレー時間にして約5分タイムリミットが狭められる。今後は、無駄のないよう行動したい。

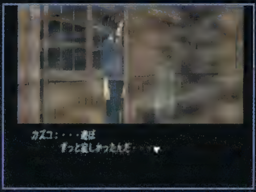


⬆人形に触れているとチエコが現れ、建物が焼け落ちる時間を告げる。

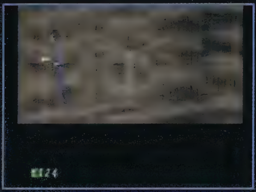
6 診察室でカズコに会う

扉に接触すると子供が泣いている声が聞こえ、部屋に入るかどうかの選択を迫られる。このイベントは強制ではないので、回避することも可能だが、物語を楽しみたいなら中に入るべきだろう。

カズコは部屋を出た後も付いてくる。その間、ほかのイベントには参加できない。彼女の望みを考えれば、どこへ向かえばいいかわかるはずだ。

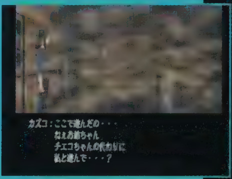


⬅遊びたがっているカズコ。所内の遊び場と言えば……。



⬅この間ほかのイベントには参加することはできない。

カズコを成仏させる



➡代わりよりもチエコ本人のほうがいいはず。ここはBを選択しよう。

娯楽室へ入ると、選択肢が現れる。療養所内では、未練を残した何人かの子供たちと対面することになるが、彼らの本当の望みを察することも必要となっている。ここではBの選択が正解だ。ちなみにAは、カズコと一生遊ぶという意味なので気をつけて。

重要度★★★ チエコの代わりに遊ぶ？（マサ）

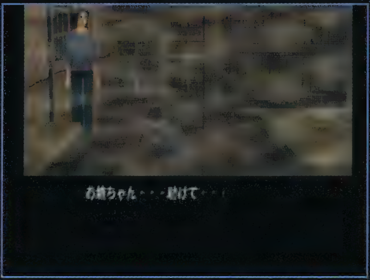
- A いいよ、一緒に遊ぼう
- B 今は遊ぶわけにはいかない

7 治療室で男の子に会う

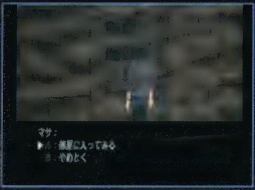
治療室の扉に接触すると、咳き込んでいる声が聞こえ、部屋に入るかどうかの選択が迫られる。

このイベントも、物語の筋に影響を与えるものではないので参加は自由。

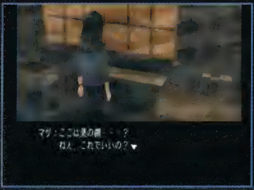
部屋に入ったあとの選択肢は、どちらを選んでも構わない。



⬆このあとの選択肢でBを選ぶと、薬を探すことに。Aを選んでも問題はなく、すんなり成仏してくれる。



⬅時間に余裕があるなら、ぜひ参加しておきたい。



⬅薬は画面左奥の棚にある。意外に簡単に見つけられる。

重要度 ★☆☆ 男の子に「助けて」と言われて（マサ）

- **A** あんたは死んでるんだよ
- **B** わかった、助けてあげる

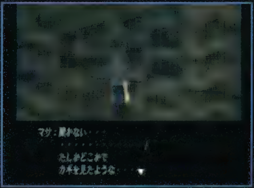
8 1号室の扉を確認する

まだ1号室へ行っていない場合は、まず扉を調べて扉が閉まっているをことを確認。看護婦の部屋でカギを目にしたら、再度扉を確認する。

この動作を終えて、初めてカギを手にすることができるようになるのだ。

チエコの話を聞いた後、自動的に1号室へ向かった場合は、すでに扉が閉まって、カギがかかっていることがわかっているので、この行動を起こす必要がなくなる。

⬅初めて扉に接触したときは、このメッセージ。



⬅カギを目にしたあとは、このセリフに変わる。

7 治療室の扉の前で声を聞く(※)

↓

【治療室に入る場合】

男の子から「助けて」とせがまれる

↓

男の子を成仏させる

↓

8 1号室の前まで移動し、扉を確認する(※)

↓

6～9までの※は順不同（ユウリの情報を聞いている場合は、5の行動もそこに含まれる）

9 医者の部屋へ移動する(※)

↓

10 看護婦の部屋に入る

↓

ちゃぶ台の上にあるカギを発見

↓

【カギが入手できない場合】

看護婦の部屋を出る

↓

1号室の扉を確認する

↓

ちゃぶ台の上のカギに接触

↓

カギを手に取ると、火のついた看護婦が登場

↓

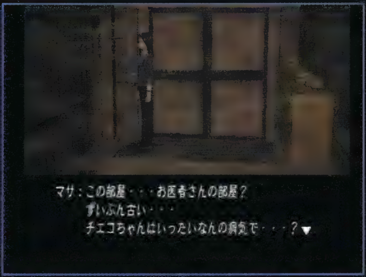
部屋から出る

↓

9 医者の部屋に行く

この部屋にも人形が飾られているが、チエコが捜しているものとは少し違っている。

隣の部屋に入り、子供たちの病気について考えていると、チエコの笑い声が聞こえてくる。マサの行動の一部始終を見守っているのだろうか。



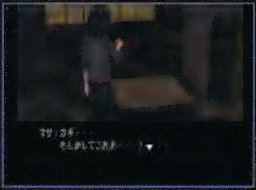
↑ユウリ情報によれば、この療養所が火事になったのは昭和の初め頃。設備も整っていないわけだ。

10 看護婦の部屋に行く

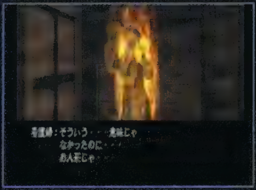
看護婦の部屋のちゃぶ台の上にカギが乗っている。手に入れることができない場合は、1号室へ戻って扉を確かめてから、もう一度来てみよう。

カギを手にすると、火のついた看護婦がマサに迫ってくる。章始めのモノローグでチエコと話していた看護婦だ。

最初の選択肢でBを選んでも、とくに重要な話を聞き出すことはできない。次の選択肢でもBを選びたくなるだろうが、ここはAで逃げること。立て続けにBを選択すると、看護婦の火が燃え移って元の世界へ帰ることができなくなってしまうのだ。



←1号室の扉の確認後、カギの入手が可能になる。



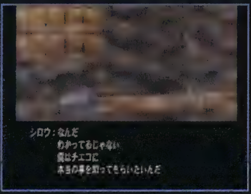
←話を聞くのは、最初の選択肢だけにしよう。

重要度 ★★★ 「シロウくんは……、外に……」(マサ)

- A 逃げる
- B 話を聞く↓
  - 話を続けて近づいてきた看護婦
    - A 逃げる
    - B 話を聞く

11 1号室でシロウに会う

カギを使って1号室へ。ここでは、下の選択肢のラインを辿ることで、人形の在処を知ることができる。失敗しても、最終場面の選択に関わる情報だけは得ることが可能だ。



←チエコの根本的な間違いが何なのか答えよう。

重要度 ★★☆ チエコの間違えているところ？(マサ)

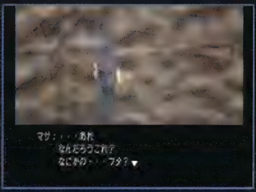
- A 火を付けたこと？
- B カズコちゃんが人形にってこと？
  - 本当のことって……
    - A もう自分が死んでるってこと？
    - B 人形にはならないってこと？
      - 「僕はどうなるの？」とシロウ
        - A あんたは消えないよ
        - B あんたは天国にいくんだよ
- C あんたを殺したこと？

1号室へ移動し、カギを使って扉を開く
↓
11 シロウ出現。話をする
↓

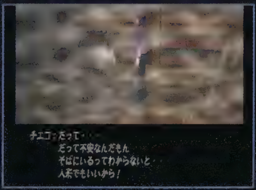
12 人形を探し出す

シロウとの会話で選択を間違えると人形の場所を教えてもらえないが、建物の中はほとんど探索を済ませているので、もう中庭ぐらいしかないことに気づくはずだ。

人形を見つけると、チエコが現れ、GOOD ENDINGが確実となる。あとは最後の選択肢により、BESTへの道が分かれる。指輪をなくしたマサの気持ちで答えよう。



←中庭奥の地面にある蓋を開けると、中から人形が。



←物にこだわっていたのは、不安だったからなのだ。

重要度 ★★★ チエコの気持ちがわかる……（マサ）

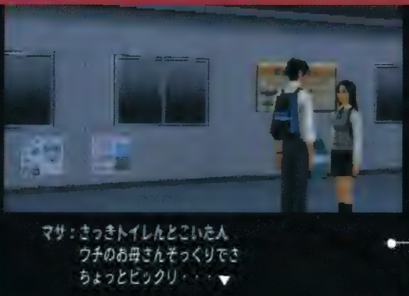
- A 物には魂が宿るんだよね
- B 形で見えないと不安だよね

12 中庭へ移動
↓
人形を探す

第五章 死者の行方

第五章 死者の行方 全エンディング

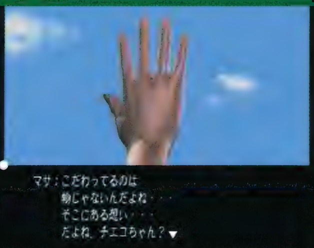
BEST ENDING



駅ですれ違う女性？

チエコ説得の最後の選択肢を間違えていないことが条件となる。駅で自分の母親そっくりの人を見かけるエピソード。

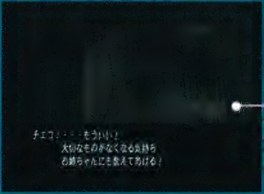
GOOD ENDING



本当に大切なのは……

最後の選択肢を間違えた場合はここに。アツシの部屋で目を覚まし、空にいるチエコに語りかけるエンディング。

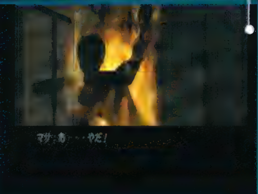
BAD ENDING



勝手に約束？

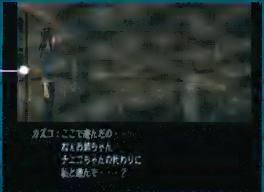
人形捜しを断るとチエコを怒らせ、マサの大切なものがなくなってしまう。

燃える看護婦！



近づいてくる看護婦の話を聞き続けようとすると、手を捕まれて……。

遊んであげる



娯楽室でカズコに「遊んであげる」ことを約束して、連れ去られる。

時間オーバー

タイムリミット。元の世界に帰ることができず、マサ行方不明に。

駅前に開かれていた露店で、

アンティークのオルゴールを購入したユウリ。

帰宅途中に出会ったミサキは、

「面白いものを手に入れたね」と意味深な発言をする。

その夜、

ひとり留守番をするユウリの身に、

次々と怪奇現象が起き始めた。

静寂の中に響き渡るオルゴールの旋律の意味するものは……。

第六章

オルゴール

露店で手に入れたアンティークのオルゴール

この章の舞台は安堂家。何をしたらいいのかわからなくなっても、狭いエリアのこと。すぐに解決策が見出せる。注意すべき選択肢も、ほかの章と比べて非常に少ないのが特徴的だ。

好奇心旺盛で恐怖にも果敢に立ち向かう、ユウリの姿をジックリ楽しもう。

⬅気軽な気持ちで手に入れたオルゴール。お金はアヤ持ち！

駅前の露店で買い物をする
↓
ユウリの部屋へ画面が切り替わる。オルゴールを机の上へ置くユウリ
↓
1 そのほかの部屋へ移動
↓
マサの部屋で、マサが出かけることを知る(※)
↓
リビングに移動し、手紙を読む(※)
↓
2 ひとりになり、自室でこれからの行動を考える
↓

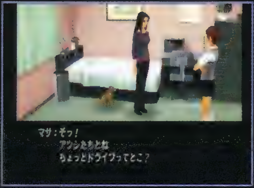
※は順不同

1 オルゴールを自室に置いて……

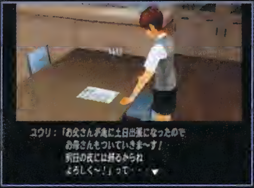
帰ってきてオルゴールを机に置いたユウリは、ほかの部屋を覗いてみることに。

リビングの机の上には、両親の手紙が置かれている。父の出張に母も付いていき、今日は帰らないようだ。

マサの部屋へ足を運ぶと、これから出かけようとしているマサと話ができる。しかし、ドライブの予定があるマサはすぐに出かけてしまい、いよいよひとりぼっちの留守番が始まることになるのだ。



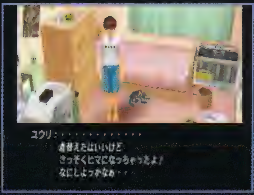
⬅このあと、マサはサッサと出かけてしまうのだ。



⬅安堂家が舞台になるとき、なぜか両親はいつも外出中。

2 早速、暇になったユウリ

下の選択肢は、Aが終わったらB、Bが終わったらCというように、すべてを体験することができる。順番によって物語に影響が出るようなことはないので、好きなものから選んでいこう。



⬅暇が苦手なユウリ。早速行動を開始することに。

重要度 ★☆☆ なにしよっかなぁ？（ユウリ）

A	B	C
とりあえずリビングにでも行こ	マサのいないすきに…	お風呂入ろっかなぁ…

第六章 オルゴール

3 リビングへ行く

「リビングへ行く」を選んでも、途中でマサの部屋の扉に接触すれば、「マサがいないすきに…」を選択した場合と同じ行動に切り替えることが可能だ。
リビングに入ったあとは、電話に接触して下の選択肢を選ばないかぎり、ここから出られなくなる。

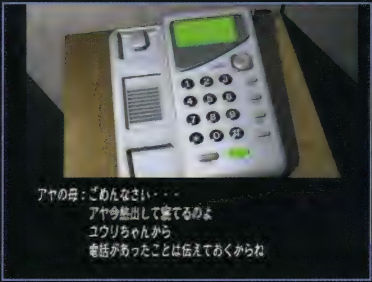
⬆このあと電話に接触して、電話をかける相手を選ぶ。候補者は3人だ。

重要度★★★ 誰に電話をかけようか？（ユウリ）

A	B	C
アヤ	ミサキ	ナオコ

[アヤに電話する]

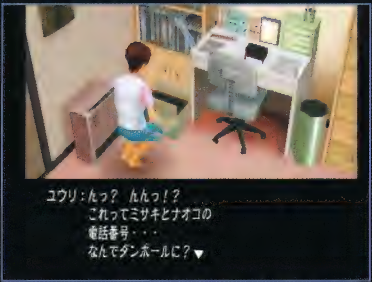
意外にもこの選択が、BEST ENDINGの条件に指定されている。電話は誰かひとりではなく、好きなだけかけることができるので、アヤだけは外さないように。
残念ながら、アヤは風邪で寝込んでいて、母親と話すことになる。



⬆マンション前に来たときにアヤが「ダルイ」と言っていたのは、風邪を引いて熱が出ていたせいだった。

[ミサキまたはナオコに電話する]

このふたりに電話をかける場合、ユウリの部屋へ移動して、番号を書いたメモを探すことになる。
ゲーム後半、ミサキに電話をかける必要が出てくるが、たとえここで番号を探していなくても、自動的に電話をかけられるようになっている。



⬆メモと思っていたものは、なんとダンボール。ユウリの大雑把な性格がうかがえるひとコマだ。

3 リビングへ移動する(※)
↓
誰かに電話をすることに
↓
電話に接触する
↓
【ミサキまたはナオコに電話する場合】
電話番号を書いたものを探すことに
↓
ユウリの自室へ移動する
↓
電話番号を探す
↓
番号を覚え、自室から出てリビングへ移動
↓
電話をかける
↓
テレビを見るがまったく面白くない

3～5までの※は順不同

4 マサの部屋へ移動する(※)

↓

ベッド側を物色する

↓

扉に接触すると、カメラがクローゼット側へ切り替わる

↓

クローゼット側を物色する

↓

扉へ戻り、物色終了。マサの部屋から出る

↓

3～5までの※は順不同

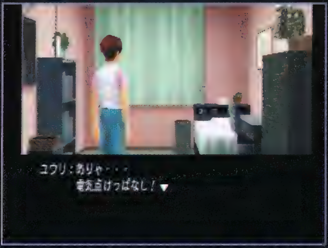
4 マサの部屋を物色する

マサのいない隙に部屋を物色しようと企むユウリ。あとでマサに見つかるとマズイので、深く突っ込んだ調べ物はできない。ムクムクと沸き上がる好奇心を抑えて物色に励む、ユウリの姿を楽しもう。

ベット側をあらかた物色し終えて、扉へ向かうと、カメラが切り替わり、今度はクローゼット側の物色が始まる。

すべての物色を終えると、部屋から出られるようになる。

部屋から出られないとしたら、それは行動不足が原因。もう少し調べ物をしてから、再度扉へ向かってみよう。



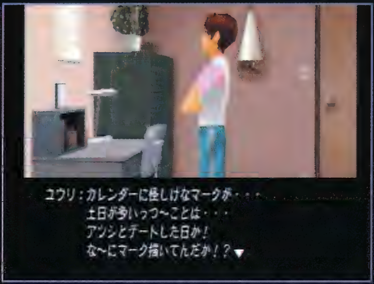
⬆急いで出かけたためか電気がつけっぱなし。この先は暗闇が多いので、眩しいぐらいだ。

[ベッド側を物色してみる]

こちら側で物色できるのは、ベッド、机、洋服ダンス、壁にかかったドライフラワーの4点。

接触するたびにメッセージが変わるものもあるのでいろいろ見てみよう。

4回以上調べ物をして扉へ向かうと、クローゼット側に切り替わる。

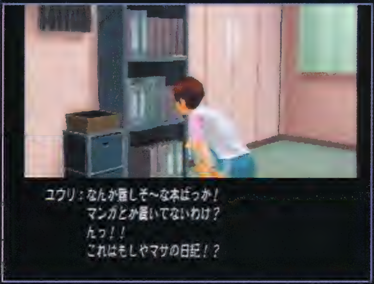


⬆マサの意外な面も発見することができる。デートの日に印を付けるなんて、可愛いところもあるのだ。

[クローゼット側を物色してみる]

クローゼット、壁にかけてある洋服、本棚の物色が楽しめる。

ベッド側でタンスを開けなかったように、クローゼットも開けずに我慢する。ユウリなりのポリシーらしい。こちらは、3回以上調べ物をして扉へ向かうと完了となる。



⬆本棚に日記発見！　ぜひ読んでほしいものだが、ユウリのポリシーなのかこれ以上は立ち入らない。

5 お風呂に入る

お風呂でリラックスしているユウリの背中に呼びかける声が……。

この選択肢は、とくに重要なものではないので、好みで選んで構わない。Cなどは、いかにもユウリらしい答え。マサならすぐにお風呂を上がっていることだろう。

⬆風呂釜が壊れているので、湯船にゆったりというシーンはない。ガラスが曇っているのも残念!?

重要度 ★☆☆ なにか聞こえたような……（ユウリ）

A	B	C
外からかな？	誰か帰ってきたのかな？	気のせい、気のせい！

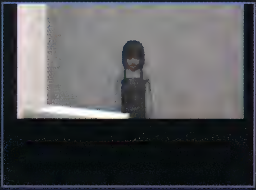
[顔を洗うユウリの背後に……]

顔を洗い始めると、やはり小さな声が背後から聞こえてくる。そこで、この選択肢。

A・Bは後ろを振り向き、靄の中にいる女の子の霊を発見する。一瞬息を飲むものの、すぐに気のせいにするユウリ。

Cは初めから気にせず、そのまま顔を洗い続ける。何でも「気のせい」にしてしまうスタンスが、恐怖に強いユウリを創り出しているというわけだ。突然の停電も、この状況下で「電球の寿命」と思い込めるところがユウリらしい。

この先は、気のせいにできない出来事が次々と起きることになるのだが……。



⬅こんな霊を見ても気のせいにできる神経がスゴイ。

⬅電気が点いたり消えたり。怪奇現象の始まりである

重要度 ★☆☆ やっぱりなにか聞こえる？（ユウリ）※時間制限あり

A	B	C
後ろ？	やっぱ…窓の外？	気のせい、気のせい！

5 「お風呂に入る」を選ぶと、自動的にお風呂へ移動(※)

↓

声のようなものに悩まされる

↓

顔を洗っていると、再び背後から声が……

↓

突然の停電

↓

電気が点き、さっさと風呂を上がることにする

↓

3～5までの※は順不同

第六章 オルゴール

6 リビングでゲームを始めるユウリ

↓

テレビが消える、または自分から消す

↓

7 リビングからキッチンへ移動しようとすると、自動的にテレビが点く

↓

リビングを出て、廊下へ向かう

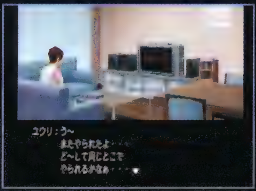
↓

6 リビングでゲームをする

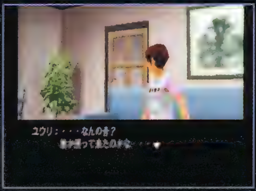
電話をかける、マサの部屋の物色、お風呂に入るなどの行動をすべて済ませると、リビングでゲームを始める。

下の選択肢はどちらを選んでも構わない。2回再チャレンジを選ぶと、ゲームクリアーも可能。ただし、そのあと誰もが味わったことのある悔しい体験をすることになる。

怖がることなく不思議な出来事に対処するユウリに注目。



⬅ゲーム中の笑い声は第一章の女と同じものか!?



⬅「もうやめる！」を選ぶと廊下の床がきしむ音がする。

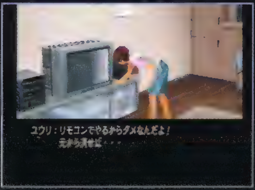
重要度 ★☆☆ ゲームクリアーできない！

- A 再チャレンジ！
- B もうやめる！

7 リビング内を移動しようとすると

リビング内を移動しようとすると、消したはずのテレビが勝手に点く。

ここでの選択肢は、どれを選んでもとくに大きな変化はない。テレビのスイッチを切っても、ゲームの電源を消しても、怪奇現象は止まらないのだ。「逃げる」を選ぶと自動的にリビングを出る。それ以外の場合は、自分で操作してユウリを廊下へ向かわせよう。



⬅元から電源を切れば、大丈夫のはずだが……。

⬅電源を切ったはずなのに再び点き、笑い声が響く。

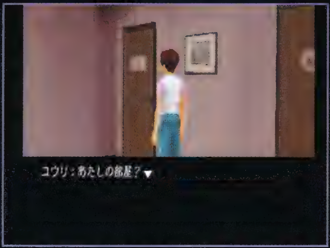
重要度 ★☆☆ 消したはずのテレビが点いた！（ユウリ）

- A ゲームの電源消す
- B テレビの電源消す
- C 逃げる

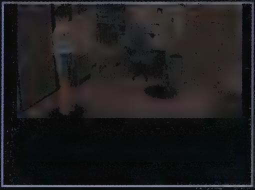
8 ユウリの部屋へ

廊下へ移動すると、ユウリの部屋から物音が聞こえてくる。このとき、マサの部屋に入ると、さすがのユウリも少しは怖がり始めた、ということが判明する。

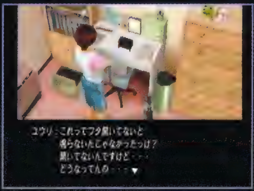
自室では、点けていたはずの電気が消え、オルゴールの音が鳴っている。電気を点けてオルゴールを確かめるユウリ。すると、今度は部屋の外から廊下を歩くギシギシという音が聞こえてくるのだ。



⬆廊下を移動していると、ユウリの部屋から物音が聞こえてくる。いったい、誰が!?



➡なぜか電気が消えている。ミィには届かないはず。

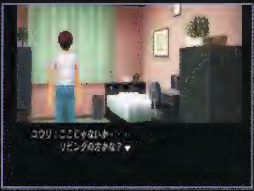


⬅蓋は閉まっている。空耳だったのだろうか？

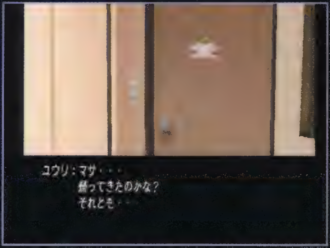
9 再びリビングへ

誰かが帰ってきたのかと、自室を飛び出すユウリ。リビングへ行き、呼びかけてみるが誰も答えない。すると突然テレビが点き、ゲームキャラクターの声が響き渡るのだ。

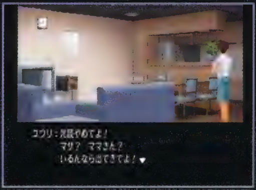
このあとテレビに向かうとすぐに次のシーンへ移行してしまうので、その前にマサの部屋や自室へ足を運んでみよう。本格的にマズイと思い始めたユウリの焦りを感じることができるはずだ。



➡マサの部屋へ先に行くと、このメッセージが出る。



⬆誰かが歩き、扉を開閉させる音が聞こえてくる。マサが帰ってきたと考えたいが……。



⬅希望的観測を込めて、呼びかけを行うユウリ。

8 ユウリの部屋の物音を聞く
↓
ユウリの部屋に入る
↓
オルゴールを調べるが、蓋は閉まっている
↓
廊下を歩き、扉を開閉する音を聞く
↓
ユウリの部屋を出る
↓
9 リビングに入る
↓
テレビが突然点く
↓

10 テレビの前に移動する
↓
家中の電気が消えてしまう
↓
リビングを出る
↓
11 廊下で女の子の声を聞く
↓
ユウリの部屋に入る
↓
オルゴールの蓋が開いているのを発見。蓋を閉める
↓

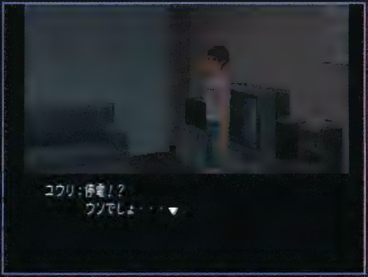
［寝ずに原因を究明する］

ユウリの部屋を出る
↓
各部屋を確認
↓
リビングに入ると、突然テレビが点く
↓
寝ることにする
↓

10 テレビ前へ移動すると……

テレビの前へ移動すると、家中の電気が消えてしまう。カーテンを開くが隣は点いている。どうやらこの棟だけが停電になってしまったらしい。

懐中電灯は、キッチンにはないようだ。一旦リビングを出て、ほかの部屋へ行ってみよう。

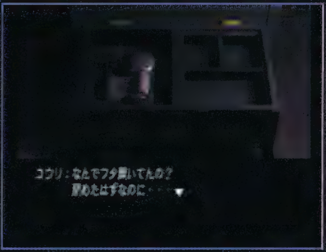


⬆停電になり、当然テレビの電源も落ちた。笑い声に悩まされることはなくなったが、これでは不便。

11 暗闇の中を歩くユウリ

廊下を歩いていると耳元で女の子の声が聞こえる。自分以外の何者かが家の中をうろついているようだ……。

自室では、閉めていたはずのオルゴールの蓋が開いていることに気づく。そこで、この選択肢。さらに怖い思いをしたいなら、Bがお勧めだ。



⬆オルゴールの音に気づき調べると、蓋が開いている！　再び蓋を閉めるのだが……。

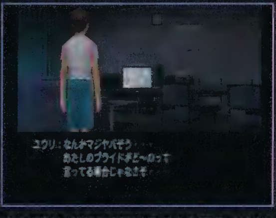
重要度 ★★☆　なんかヤな感じ、寝ようかな？（ユウリ）

- A　寝よ！
- B　まだまだ…

［寝ずに原因を究明する］

先の選択肢でBを選ぶと、ユウリは原因究明に乗り出す。

玄関やマサの部屋に異常はないが、リビングでは、停電しているはずなのにテレビが点くという怪現象に見舞われる。ここは一旦撤退するのが吉。これ以上調べると、最悪の結末を迎えることになる。



⬆ユウリが「マジヤバそう」と思うのだから、よほどのこと。ここは撤退だ。

12 ヒトミの夢を見る

駅前で露店を開いていたおじさんが、我が子ヒトミにオルゴールをプレゼントする、という夢を見る。オルゴールは元々、ヒトミのものだったことを知るユウリ。

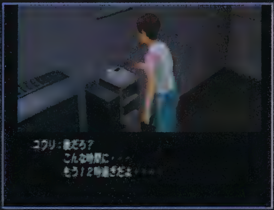
夢から覚めると、「返して」という女の子の声が聞こえてくる。これは夢の続きだろうか？

⬆なぜヒトミはオルゴールを手放したのか？　理由は夢の最後のひとコマに。

13 ヒトミからの留守録メッセージ

のどの渇きを潤そうとリビングに入ったユウリは、留守番電話のランプが点滅していることに気づく。なぜかテープには、ヒトミからのメッセージが入っていた！

ＢとＣは自由行動になるが、どのみちミサキに電話をしないと話が進まない。Ａを選ぶのが早道だ。



⬆テープには、「返して」と繰り返し訴えるヒトミの声が録音されている。

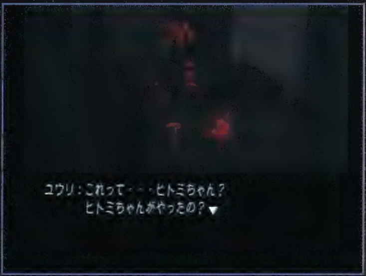
重要度 ★☆☆　メッセージを聞いて……（ユウリ）

A	B	C
とりあえずミサキに電話！	他の家の様子見てみよ…	とにかく逃げるっ！

14 ミサキへの電話後

ミサキに電話をするが、雑音が入り、切れてしまう。ミサキが言いかけた言葉を確かめるために、もう一度オルゴールを調べたほうがよさそうだ。

ユウリの部屋へ向かう前にリビングの窓を調べると、ヒトミの書いた血文字が見られる。



⬆ミサキに電話をかける前に自由行動になっている場合は、そのときにこの血文字を見ることができる。

---

12 夢の中で、露店のおじさんとヒトミのやり取りを聞く

↓

目覚めてリビングへ移動を始める

↓

13 リビングで、留守番電話のランプが点滅しているのを発見。再生してみる

↓

14 ミサキに電話をかけて、オルゴールについて聞くが、話の途中で切れてしまう

↓

リビングでオルゴールの音を聞く

↓

オルゴールの音を聞き、リビングを出る

↓

ユウリの部屋に入る

↓

15 オルゴールを調べると、中からネックレスと手紙が出てくる

↓

扉の開閉音を聞き、再びリビングへ向かう

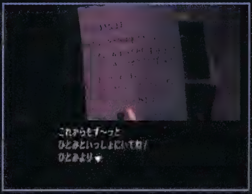
↓

16 テレビ画面にヒトミが出現

15 やはりオルゴールが原因？

オルゴールを「捨てる」意味の選択を２度行うとBAD ENDINGになってしまうので注意。

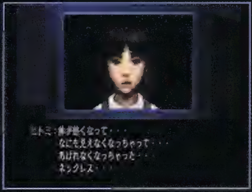
「調べる」を選ぶと、オルゴールの中から手紙とネックレスを発見することができる。



←ミサキが言っていたのは、これのことか？

16 ヒトミの声が響いて……

リビングでヒトミと対面するユウリ。選択肢はＡＢどちらを選んでもGOOD ENDINGとなるが、BESTを目指すならＡを。Ａはオルゴールだけでなくネックレスの返還も含まれる。



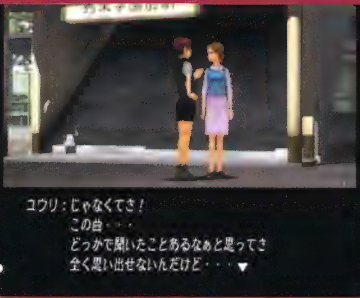
←突然死を迎えたヒトミ。願いを聞いてあげよう。

重要度 ★★★ 返して、と連呼するヒトミ（ユウリ）※時間制限あり

A	B	C
返して欲しかったのはオルゴール？	返して欲しかったのはネックレス？	…返さないよ

第六章 オルゴール 全エンディング

BEST ENDING

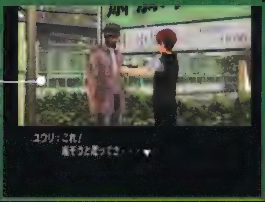


なんのメロディ？

ヒトミの父にオルゴールを返す。リビングでアヤに電話していることが条件。聞き覚えのあるメロディを耳にするエピソード。

GOOD ENDING

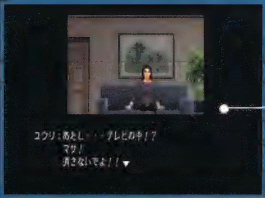
ヒトミの父に会う



ヒトミとの最後の会話でオルゴールまたはネックレスを父に渡すと約束した場合、ここに到達。

BAD ENDING

テレビに閉じこめられる



原因の深追い、オルゴールを返さない、捨てるなどを選択すると発生。

最近、

学校内で「誰かに見られている」感覚を体験する生徒が増えているという。

ユウリ、マサ、アツシは、

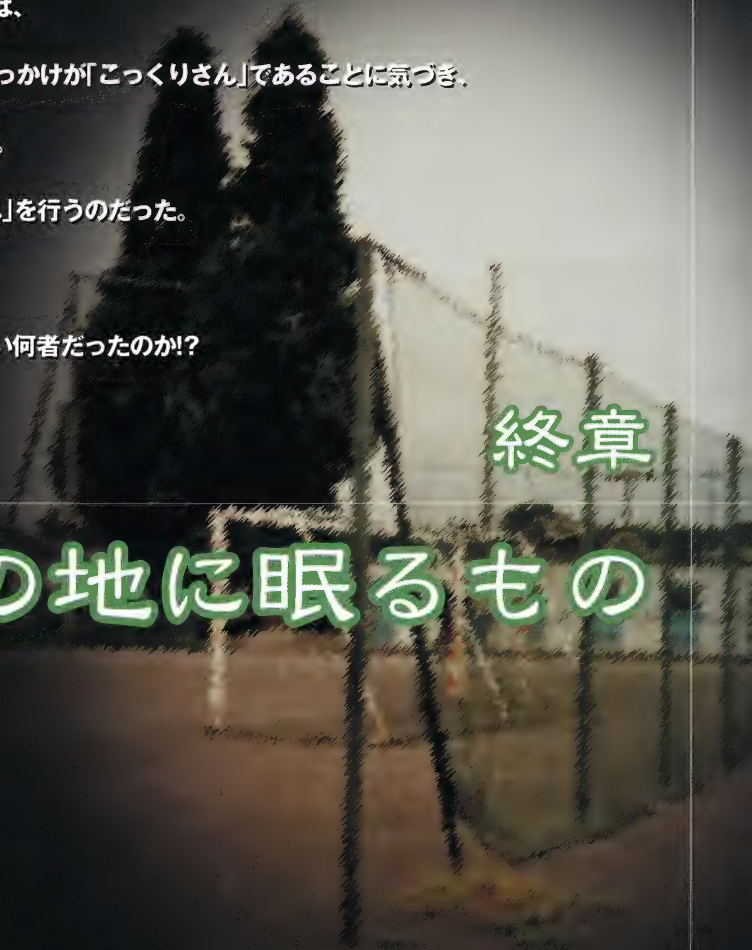
一連の奇妙な事件のきっかけが「こっくりさん」であることに気づき、

再び深夜の学校へ潜入。

２度目の「こっくりさん」を行うのだった。

あの日、

呼び出した霊はいったい何者だったのか!?



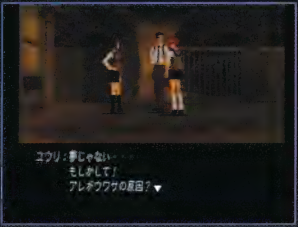
終章

この地に眠るもの

「こっくりさん」は夢ではなかった！

最近の変な出来事は、すべてあのときこっくりさんで呼び出した霊の仕業かもしれない。これにはさすがのユウリも責任を感じ、落ち込んでしまう。

呼び出した霊は、いったい何者なのか？序章で解明しきれなかった謎が、ここですべて明かされる。



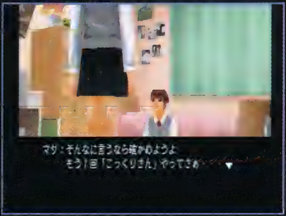
⬅あの出来事を、ユウリは夢だと思いこんでいたようだ。

1 自室で落ち込んでいると、マサがやってくる
↓
もう1度こっくりさんをやることを提案するマサ
↓

1 ユウリの部屋にマサが来る

落ち込んでいるユウリに、下の質問を投げかけるマサ。どの選択肢を選んでも、マサの提案で再びこっくりさんをやることになる。

マサにしては大胆な提案だが、様々な出来事を体験するうちに強くなったということだろう。アツシも呼んで、今晩学校に向かう！



⬆こっくりさんをやることが吉と出るか凶と出るか、それはわからない……。

重要度 ★☆☆ やっぱり怖いの？（ユウリ）

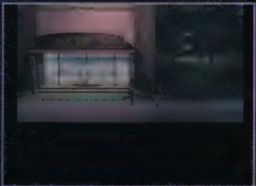
A	B	C
そんなわけないじゃん！	ちょっとはね…	マサのほうが怖いくせに…

2 マンションを出て公園へ向かう
↓
公園に到着するが、アツシの姿が見えない
↓
噴水の後ろ側へ移動してアツシと合流
↓

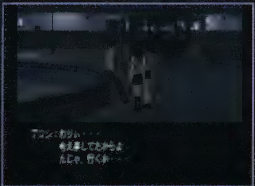
2 アツシとの待ち合わせ

アツシとは公園で待ち合わせをしている。マンションを出て右へ進み、大きな門が見えたら、そこが公園だ。

じつはアツシは噴水の後ろ側で待機している。すぐに移動して合流することもできるが、一定時間待つことで、また違った場面を見ることもできるようになっている。



⬅公園は、マンションを出て画面右の方角にある。

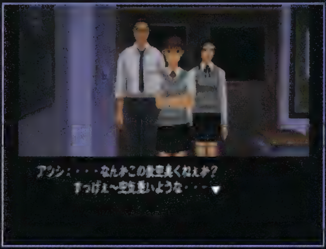


⬅噴水後ろに移動すると、アツシを発見できる。

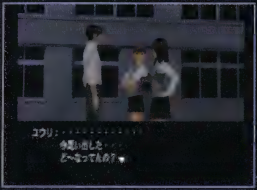
3 学校到着、1－Aへ向かう

中学前庭、中学棟3－Aの教室。以前と同じルートを辿るうちに、徐々にあのときの出来事が鮮明になっていく。

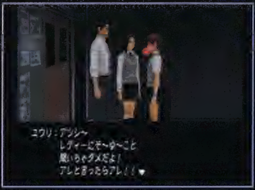
今回は準備万端なのですぐに1－Aへ進むことができるが、2－Cでおもしろいイベントが発生するので、ちょっと寄り道してみよう。



⬆2－Cに悪臭発生!?　犯人はユウリ。あのロッカーなら、それもありえるか……。



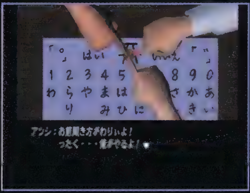
⬅記憶が鮮明になっていくことを、不思議がる3人。



⬅いままでアレを我慢していたユウリ。トイレへ直行。

4 こっくりさん開始

質問は、自由に行って構わない。こっくりさんが答えにくいような選択肢を選んでも、アツシが質問を代わってくれる。スムーズに話を展開させるには、B、B、Aを選べばいい。



⬅選択肢を誤ってもアツシがフォローしてくれる。

重要度 ★☆☆ アツシに質問を続けろと言われて（ユウリ）

- A あんた、誰？
- B この間の呼んだ人？
- C アツシ聞いてよ！

→ 最近の変なこととの関係

- A ウチらがなんかした？
- B 変なことの原因はあんた？

→ この霊のせいだと判明して

- A ウチらにどうして欲しいわけ？
- B 写真撮られてくれなかったくせに！
- C やめて欲しいんですけど…

3 中学前庭に到着する
↓
依然としてカギの壊れている3－Aから侵入
↓
1－Aの教室へ向かう
↓
1－A扉の前でユウリがアレに行く
↓

4 教室に入り、こっくりさんの用意
↓
こっくりさんへの質問を始める
↓

こっくりさんに
「ここからでていけ」
と言われる

↓

5 窓がガタガタと鳴り、
老人の霊が出現

↓

「もうイヤ」と言い捨てて、
こっくりさんを放棄し、
教室を出てしまうマサ

↓

老人の霊が
マサのあとを追う

↓

マサを追うかどうかの
選択を行う

↓

5 老人霊の出現でマサ逃亡

こっくりさんを放棄して教室から飛び出したマサ。ここでの選択によって、以後の行動パターンが変化する。Bの選択や時間切れの場合は、その後、マサが外へ出る決断を迫られる選択肢で制限時間がつく。BADを迎える確率が少しだけ高くなるのだ。

⬆教室から飛び出したマサを追いかけるように、老人の霊もいなくなる。

重要度 ★★☆ 「どうしよう」と語りかけるユウリ（アツシ）※時間制限あり

A 俺はマサを追いかけるぜ…

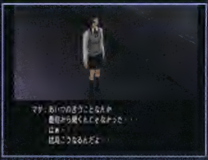
B とにかくこの場をなんとか…

[追う]	[追わない]
マサ２Ｆに到着	マサ２Ｆに到着
★アツシ１Ｆから２Ｆへ	
ユウリ・老人の記憶１	ユウリとアツシ・老人の記憶１
★マサ３Ｆから１Ｆの３－Ａへ	★マサ３Ｆから１Ｆの３－Ａへ
★アツシ３－Ａへ	
アツシ３－Ａでマサと合流・老人出現	★マサ３－Ａを出ようとすると老人出現
ユウリ・老人の記憶２	ユウリ・老人の記憶２
★ユウリのいる３Ｆ１－Ａへ	★ユウリのいる３Ｆ１－Ａへ

※実際に行動する場面は★印で記載

6 2Fに到着したマサ

やっとの思いで2Fまで降りてきたマサ。ユウリに対する悪態をついていると、そこに老人の「出ていけ」という声が迫ってくる。恐怖のあまり悲鳴をあげてしまうのだ。

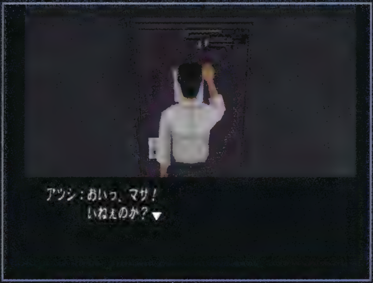


⬅このあと、うなり声が背後から迫る。

[マサを追いかけるパターン]

マサを追いかけて1Fへ来たアツシは、悲鳴を聞いて2Fへ上がる。

ここでは、マサを見つけるために2Fのすべての教室を調べなくてはいけない。その行動が終わると、ひとりで霊と格闘するユウリの姿に、画面が切り替わる。

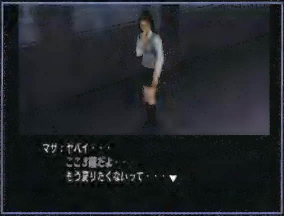


⬆おまけとして、女子トイレや渡り廊下の扉なども調べられる。アツシの必死な様子がうかがえる。

7 マサは3－Aへ向かう

マサは、老人の声に追われて再び3Fに来てしまう。霊が現れた1－Aには近づきたくないので、移動は右階段を使うことになる。

「早いとこ学校から出なきゃ」というマサの希望を叶える場所は、ひとつだけ。最初に入ってきた1F 3－Aの教室だ。



⬆1－A方面には近づけない。1Fへ降りたければ、右階段を利用しよう。

6 2Fへ降りてきたマサの背後に、老人のうなり声が迫る。思わず悲鳴を上げるマサ

↓

[マサを追いかけるパターン]

1Fへ降りてきたアツシ

↓

マサの悲鳴が2Fから聞こえてくる

↓

2Fへ移動

↓

2Fの教室をすべて調べる

↓

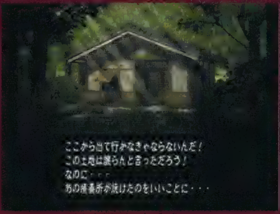
1－Aに残ったメンバーは、老人の記憶を見る

↓

マサ3Fから1Fまで降りる

老人の記憶 1

アツシが教室に残った場合は、6のすぐあと。マサを追いかけた場合は、アツシが2Fの教室をすべて調べたあとに発生する。その昔、老人は学校の周りにある森に住んでいたが、悪徳業者に土地を取られてしまったようだ。この老人の記憶は、マサを追わない場合、ユウリとアツシのふたりが見ることになる。



⬅森を愛していた老人。その後どうなったのだろう？

8 3－A教室の外へつながる扉を前にして、悩むマサ
↓

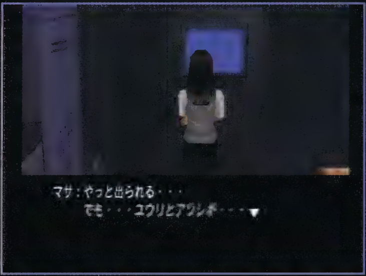
[マサを追いかけるパターン]

霊の声に追い立てられ、1Fに強制移動させられるアツシ
↓
3－Aの教室に向かう
↓
3－Aの教室でマサと再会
↓
外へ出るかどうかの決断を迫られる
↓

8 3－Aに到着したマサの選択

3－Aに到着し、外へ出る扉に手をかけると、次の選択肢が現れる。

Bを選択すると、そのままBAD ENDINGになってしまうので注意が必要。今後もこの手の選択肢が現れることがある。3人のうち誰かが欠けている場合は外に出てしまわないように。



⬆このままひとりで外に出ると、残された者が行方不明になるBAD ENDINGを迎えることになる。

重要度 ★★★ ここから外に出られるが、ユウリとアツシが……（マサ）
※それまでの行動によっては、時間制限もあり

- **A** ちょっと待ってみようかな…
- **B** でも…もう出よ！

[マサを追いかけるパターン]

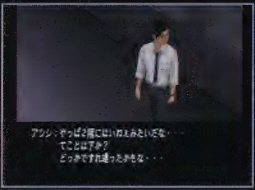
2Fをすべて探し終えたアツシの元に、老人の声が迫ってくる。声に追い立てられるようにして、強制的に1Fへ移動させられてしまうのだ。

ここからは自由行動となるので、マサが向かったと思われる3－Aの教室へ急ごう。

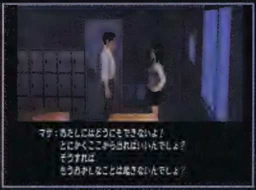
教室で再会を果たしたマサは、アツシに「外へ出たい」と訴える。アツシの決断とは？

先ほども説明したように、ここでの選択肢はB以外のものを選ぶこと。Bの選択は、ユウリひとりを見捨てる結果になってしまう。

AまたはCを選ぶと、ふたりの目の前に霊が出現する。



⬅この後、強制的に1Fへ移動させられてしまう。



⬅ここは男として、ハッキリとした決断を下そう。

重要度 ★★★ 外へ出たがるマサ。どうする？（アツシ）

- **A** 学校から出ても意味ねぇよ！
- **B** そうだな、そうするか…
- **C** なんか違う気が…

9 3－Aに老人霊が出現

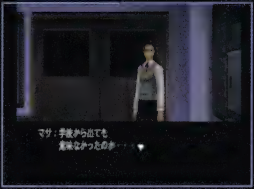
アツシが追いかけてこない場合は、廊下へ出ようとマサが扉に手をかけたときに、扉の前に霊が現れる。

このときの選択肢はどれを選んでも同じ。時間制限に引っかかっても、問題はない。

老人の言葉から、学校を出ても意味がないことを知ったマサは、外へ出ることをあきらめ、ユウリたちを探しに行くことを決める。

一方、1－Aのユウリとアツシは教室から出ようとするが、扉に手をかけたユウリが突然倒れてしまう。

⬅どれを選んでも変わらないので、自由に選択しよう。



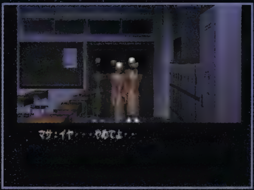
⬅学校ではなくこの土地から出ていってほしいらしい。

[マサを追いかけるパターン]

こちらも大筋は変わらない。前の選択肢で外へ出る以外のものを選ぶと、霊が出現する。

霊への質問は、マサひとりのパターンより、ひとつ項目が増えているが、どれを選んでも大きな変化はない。学校から出ても意味がないことを知ったふたりは、ユウリを探しに行こうとするのだ。

その頃ユウリは、ひとり教室の床に倒れていた。



⬅どこから出ていけばいいのか質問することができる。

⬅このことを知り、ふたりはユウリを探しに行く。

9 3－Aに老人霊が出現

↓

老人霊に質問をする

↓

この土地から出なければ意味がないことを知る

↓

解決策を考えるため、ほかのメンバーを探しに行くことに

↓

1－Aの扉に手をかけたユウリは、突然倒れてしまう

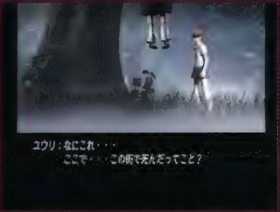
↓

老人の記憶の続きを見るユウリ

↓

老人の記憶 2

倒れたユウリは、老人の記憶の続きを見させられる。目の前で首を吊る映像を見せられ、「いったい誰のせいで？」とつぶやくユウリに、老人は「お前のせいだよ！」と叫ぶ。たしか、序章の屋上でも似た言葉を聞いたはず。なぜこれほどまでにユウリを恨んでいるのか、その答えはもうすぐ明らかになる。



⬅土地を取られたことを苦に老人は自殺してしまう。

3－Aから3Fの
1－Aへ移動する

↓

10 1－A教室で
倒れているユウリを発見

↓

起きたユウリから話を聞く

↓

3人で学校から
逃げることに

↓

11 3－Aに入ると、
ユウリがトイレへ

↓

マサとアツシは老人の
記憶の続きを見る

↓

トイレから戻ったユウリに、
老人の話をする

↓

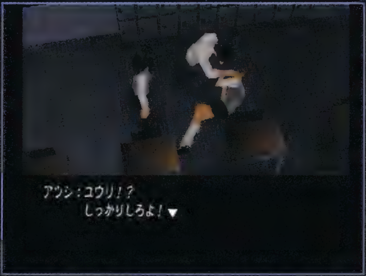
3－Aから外に出る

↓

10 1－Aで倒れているユウリ

1－Aの教室で、合流を果たす3人。

マサを追っていない場合、選択肢に時間制限が設けられる。これに引っかかるとC選択と同じ扱いになり、詳しい話を聞くことができなくなる。BAD ENDINGの可能性が高まるので注意したい。



⬆起きあがったユウリからは詳しい話を聞いておくこと。A、Bどちらを選択しても構わない。

重要度 ★★☆ ユウリが見た老人の記憶について（マサまたはアツシ）
※それまでの行動によっては、時間制限もあり

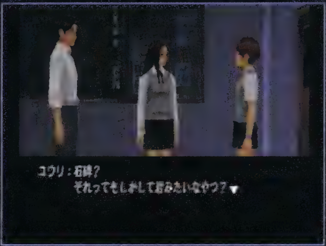
A	B	C
地主って？	なんで死んだんだ？（なんで死んだの？）	オレらにど～関係が？（ウチらに関係ないじゃん！）

11 3人で1Fの3－Aへ向かう

ユウリがトイレに行っている間に、今度はアツシとマサが老人の記憶の続きを見る。老人がこの付近で供養されていることを知った後、戻ったユウリにどう対処するかが、下の選択肢。1－Aでユウリから詳しい話を聞いていない場合は、制限時間付きとなる。

時間制限を越えると、3－Aの扉に手をかけたあとで、ユウリがひとり忘れ物を取りに行き、帰らぬ人となる。

詳しい話を聞いていれば、心配することは何もない。A、Bどちらも、物語に大きな影響はないので、好みで選ぼう。



⬆ユウリに老人が供養された話をすると、なにやら心当たりがある様子。石碑はどこに？

重要度 ★★☆ 供養されたことを知り、ユウリに……（マサ）※それまでの行動によっては、時間制限もあり

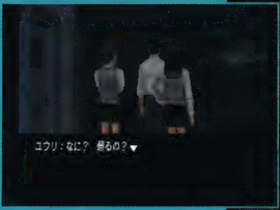
A	B
今、あのおじいさんがさ…	あんた…石碑見たことない？

12 前庭から石碑までの道

中学前庭に出ると、ユウリが石碑の場所を示す。校舎左端の脇のわずかなスペースを、画面奥に向かって進むと、石碑まで進むことができるのだ。詳しい位置は、右の写真を参照。

⬅ここから、画面奥へと進む。未体験ゾーンだ。

下駄箱付近で



➡石碑は反対の方角にある。中学前庭まで一旦戻ろう。

ユウリが示した方向に進まず、下駄箱付近まで来ると、下の選択肢が現れる。まさかここでBを選ぶ人はいないと思うが、念のため注意しておきたい。

石碑の位置がわからない場合は、一旦中学前庭まで戻り、画面左端まで歩いて、上の写真の位置を探してみよう。

重要度★★★ 「なに、帰るの？」とユウリ……（アツシ）

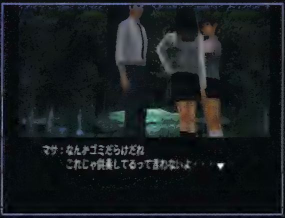
A いや…石碑を探した方が

B 関係ねぇかもしれねぇし…

13 石碑を発見した3人の行動

老人がなぜユウリを恨んでいたか、その理由が明らかになる場面。最初のムービーに仕掛けがあったことも、ここで判明する。

選択肢は、BADとGOODを分ける重要なもの。老人が緑を愛していたことを踏まえたうえで、慎重に決断してほしい。



⬆供養のための石碑なのに、周りはゴミだらけ。誰がこんなことをしたのか。

重要度★★★ 草ボーボーだけど、どうしよう？（ユウリ）

A このまんまがいいんじゃん？

B これも片づけとく？

---

12 3－Aから中学前庭に出る
↓
ユウリが石碑のある方向を指し示す
↓
校舎脇から石碑までの小道に入る
↓

13 石碑に到着
↓
ゴミだらけの石碑を見て、掃除を始める
↓
草をどうするか選択

終章 この地に眠るもの 全エンディング

GOOD ENDING

あいかわらずのユウリ

石碑を掃除した３人に老人は微笑んで、再び長い眠りにつく。事件は終わるが、まだまだ懲りないユウリの姿が見られる。

BAD ENDING

消えたユウリとアツシ

マサを追わずに、マサがひとりで逃げ出した場合、このエンディングに。

消えたユウリ

マサを追いかけている最中、マサがひとりで逃げ出した場合。または、３人で合流した後、石碑に行かずに帰ってしまった場合に発生。

消えた3人

草むしりをしようとすると、怒った老人が３人を連れ去ってしまう。

すべての事件は終わった。

しかし、

マサとユウリのふたりには、

じつは共通の解決しなくてはならない問題が

残されていたのだった。

ユウリがパールのピアスをなくしたことをきっかけに、

いままで隠されてきたその問題が浮かび上がってくる……。

ふたりの姉妹に、

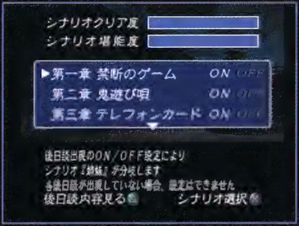
穏やかな生活は戻ってくるのだろうか。

その後…

姉妹

後日談設定により、分岐が発生

姉妹編の各シナリオは、これまでの章で出した後日談(BEST ENDING)と深い関わりがある。後日談設定画面で、後日談をON/OFFすることによって、物語に変化が現れるのだ。この機能を使って、最後の物語を存分に楽しもう。キミは、本当のエンディングに辿り着けるか!?



⬅このメニューで後日談の設定を変えると、物語が分岐する。

各章のBEST ENDING 後日談紹介

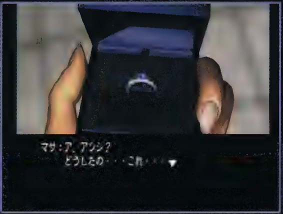
第一章

ユウリに思いを寄せ、告白する成田先輩。爽やか系を苦手とするユウリは冷たくあしらうが、まったく堪えない。

第二章

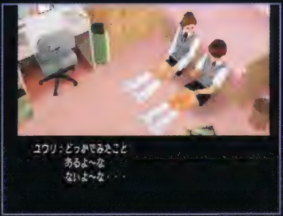
マサに朝まで付き合わされたことを愚痴るアツシ。アツシは「しつこい！」と怒られて、テツヤに慰めてもらう。

第三章



アツシの隠し事を問いただすマサ。アツシのポケットから出されたのは、マサへの誕生日プレゼントだった。

第四章

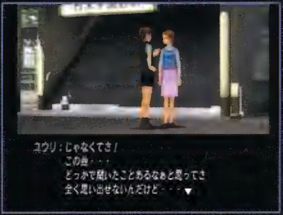


写真に映った男性の霊。ユウリの名前を呼んでいたが、ユウリには覚えがない。いったい、誰だったのだろう。

第五章

マサは、駅構内で母親とそっくりな女性を見かける。アツシは、ドッペルゲンガーだというが、真相は？

第六章



聞き覚えのあるメロディに足を止めるユウリ。しかし、どこで聞いたのかサッパリ思い出すことができない。

友里編

お守りがわりとして愛用していた、パールのピアスをなくしてしまった。気軽な気持ちでほかのピアスをつけるが、それを見た母親はピアスの大切さをしつこいほどに説く。なぜ、あのピアスにこだわるのか……。疑問を持ち始めたユウリは、リビングで見知らぬアルバムを目にする。

麻沙編

マンション前で会ったミサキから、
「ユウリのまわりに人間のものではない私怨を感じる」
と告げられ、気味悪がるマサ。
しかし、このときすでに、ミサキが予感した方向へ
運命の歯車は回り始めていたのだった！
自宅へ戻ったマサは、身をもってそれを知ることになる……。

シナリオ・心霊写真

TWILIGHT SYNDROME

各章の心霊写真大公開

シナリオ中に撮ることができる心霊写真は全部で36枚。章によっては、分岐などの影響で、何度かプレーしないとアルバムを埋められないものもある。

1プレーにつき3～4枚などと、目標を持って進めるといいだろう。撮影のコツは、114ページを参考にしてほしい。

第一章 禁断のゲーム

血まみれ女出現後は、移動しながらの撮影となる。中学棟➡高校棟➡特別棟の順で進めば、比較的無駄な動きをせずに済む。

1 中学棟屋上

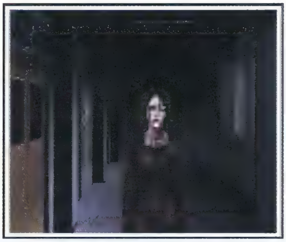
選択肢で「撮る」を選ぶと、シャッターが切られる。何もなかったはずの洗面器に血まみれの手が！

2 中学1F廊下

血まみれ女出現後、撮影可能になる。中学棟の校舎を出る前に撮っておくといいだろう。

3 中学2F廊下

血まみれ女出現後、撮影可能に。2－D教室前になるので、屋上から逃げた後、すぐ撮るといい。



4 中学3F廊下

血まみれ女出現後、撮影可能になる。1－B教室前の廊下、左に教室が写り込む形で撮るといい。

5 特別棟1F廊下

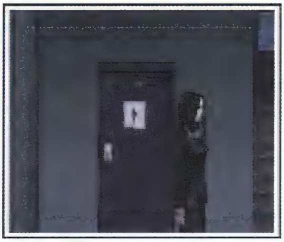
第2化学室の前で撮ることができる。窓に近すぎない位置でシャッターを切るのがポイント。

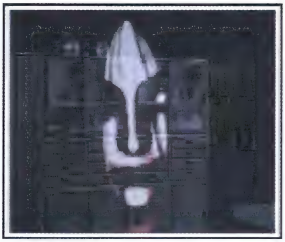
6 特別棟2F廊下

音楽室に近い廊下の突き当たりをカメラに収める。少し離れて撮るほうが心霊っぽい仕上がりに。

7 高校2F右階段付近

バルコニーへ出る扉の前に立ち、女子トイレ方向にカメラを向けると、この写真が撮れる。





8 特別棟家庭科室

一定時間待ち、女の息づかいが聞こえたあとでシャッターを切る。画面いっぱいに女の顔が写る。

第二章 鬼遊び唄

強制移動させられている最中、園児を見つける前後がシャッターチャンス。5と6、7と8は、どちらか一方の写真が撮れる。

1 高校1－C

1Fへ強制移動させられた後で撮影。この教室へ飛ばされる前に撮ることがポイントとなる。

2 高校２－Ａ

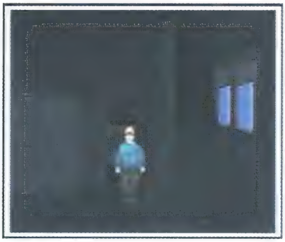
強制移動で１－Ｃに飛ばされた後に撮影。この教室へ飛ばされる前に撮らなくてはいけない。

3 高校１－Ｃ

園児を見つける前に、この教室を撮る。屋上に飛ばされる前の移動では、撮ることができない。

4 マネージャー部室

部室内にカメラを向けて写真を撮影すると、園児のアップが写る。どの角度で撮ってもＯＫだ。



5 高校２Ｆ左階段付近

２Ｆバルコニーに園児が出現するイベントを、左階段から移動して起こした場合に撮れる。

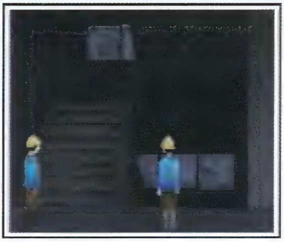
6 高校２Ｆ右階段付近

２Ｆバルコニーに園児が出現するイベントを、右階段から移動して起こした場合に撮れる。

7 高校３Ｆ左階段付近

園児が現れた場所をカメラに収める。先に右階段を利用した場合、こちらでは撮ることができない。

8 高校3F右階段付近



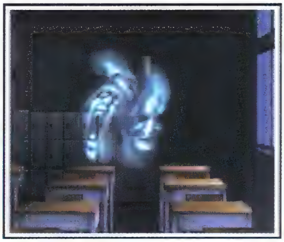
園児が現れた場所をカメラに収める。先に左階段を利用した場合、こちらでは撮ることができない。

第四章 すれ違いの伝言板

初めてのプレーで、すべての写真を撮ることは難しい。霊の出現場所を覚え、2度目のプレーから撮影にチャレンジしよう。

1 中学2－C

伝言板の順を間違えないことが条件。霊が出現する場所を覚えておき、イベント前に写真を撮る。



2 中学2－C

霊出現後ミィとミサキが見ている方向を撮る。1とは、撮れる条件だけが異なる。

3 オカルト部室

ミサキを探しに来たときに撮影。ここが撮影ポイントであることは後のミサキの話から推測できる。

4 ユウリの部屋

選択肢で「撮る」ことを選択した場合、自動的にシャッターが切られる。窓の外にいる男の心霊写真。

第五章 死者の行方

タイムリミット、シロウの居場所、治療室の男の子への対応など、選択肢によって撮影できるか否か決まるものが多い。霊出現の前後がポイント。

1 看護婦の部屋

タイムリミットは知っているが、シロウの居場所を知らない場合。燃える看護婦が写真に写る。

2 医者の部屋

チエコの笑い声を聞いた後、ベッドの前あたりにカメラを向けると彼女が写真に写り込む。

3 病室4号室

シロウに会う前にここで撮影すると、写真が撮れる。中央のベッドの脇に立つカズコを激写。

4 看護婦の部屋

タイムリミットを知らずに、部屋に入って撮影。1と同じ写真で、撮れる条件だけが異なる。

5 医者の部屋

タイムリミットを知らずに、部屋に入って撮影。2と同じ写真で、撮れる条件だけが異なる。

6 娯楽室

チエコが登場した後、オルガンの前あたりにカメラを向けて撮影する。チエコの霊が写る。

7 診察室

男の子の薬を探すことが条件。成仏したあと待ち合い椅子の前あたりを撮ると、この写真ができる。

8 診察室

シロウに会った後、男の子の薬を探すイベントに参加後。７と同じ写真で撮れる条件だけが異なる。

9 病室１号室

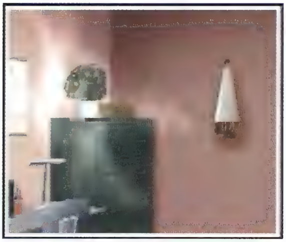
シロウとの話が終わった後、窓の付近に向けてシャッターを切る。シロウの霊が写真に写り込む。

10 療養所中庭

人形が隠されている穴を発見する前に、その場所を写真に収める。モデルは１号室にいたシロウ。

第六章 オルゴール

"いつ"撮るかがポイント。停電、ヒトミの夢、リビングでのオルゴールの音の前後に、撮影のチャンスが生まれることが多い。



リビングでのゲームプレー後。停電になるまでの間に、それぞれの所で写真を撮ることが可能。

1 廊下、ユウリ・マサの部屋

停電後、蓋が開いているオルゴールを調べる前に撮影すると、怪しい光をが写真に写り込む。

2 廊下、ユウリ・マサの部屋

寝る前。蓋が開いているオルゴールを調べた後、真っ暗な廊下を写すとこの写真が出来上がる。

3 廊下

寝る前。蓋が開いているオルゴールを調べた後、ユウリのベッドの上を撮影してみると……。

4 ユウリの部屋

寝る前。蓋が開いているオルゴールを調べ、マサの部屋へ。ベッドに向けてシャッターを切る。

5 マサの部屋

リビングでオルゴールの音を聞いた後。どの場所で撮影しても、写真にヒトミのアップが写る。

6 廊下、ユウリ・マサの部屋

撮影モード・心霊写真

TWILIGHT SYNDROME

撮影テクニック

シナリオ、撮影モードの双方に共通する、写真撮影のコツを伝授しよう。

このゲームは、プレーヤーの好きなアングルで自由に撮影することができるわけだが、ここではあくまでも"心霊写真"であることにこだわった撮影法を取り上げた。ひとつ、参考にしてみてほしい。

1 好きなように撮影してみる

霊の出現前後や、音・声が聞こえた場所などを中心に、好きなアングルで写真を撮ってみる。霊を捉えられるかどうかは運次第だ。

⬅まずは撮ってみること。これで霊の位置を確認するのだ。

2 被写体の位置を把握する

出来上がった写真を見て、霊がどの位置に、どちらを向いて立っているのか把握する。被写体に近すぎると、写らないこともある。

⬅写真を見て被写体の向きを確認する。次の撮影の参考に。

3 心霊写真らしく見せる工夫

被写体が近ければ、迫力は増す。しかし、今回撮りたいのは心霊写真だ。被写体との距離をおき、背景と一緒に写し込んだほうが、よりそれらしい仕上がりになるだろう。位置さえ掴めば、後ろ姿・横顔など好みのアングルで撮ることが可能になる。

⬇迫力満点だが、被写体が近すぎて心霊写真らしく見えない。

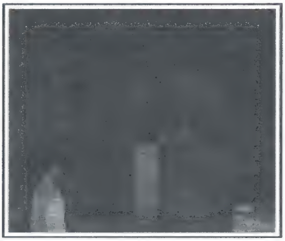
⬆背景と一緒に写し込むことで、リアリティーが生まれる。

シナリオ中に撮影する

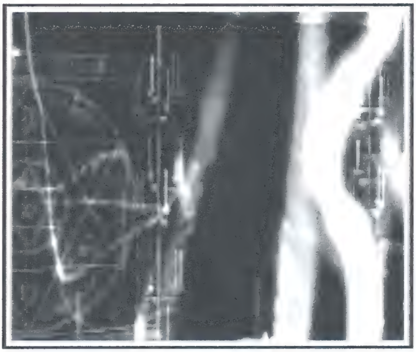
どのポイントで撮るか、見極めが難しい。下のコラムで説明している3つの項目を頭に入れておこう。これを覚えておくだけで、多くの心霊写真をカメラに収められるはずだ。

霊の出現場所で撮る

霊出現後は、心霊写真を撮れる確率が非常に高くなる。同じく出現前も霊が写り込むことがあるので、まずは1度目のプレーで場所をシッカリと覚え、2回目以降のプレーで心霊写真の撮影に励むといいだろう。



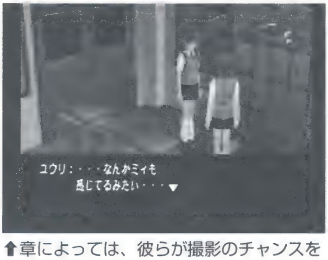
➡霊出現の前後がチャンス。現れた場所も覚えておこう。



⬆後の展開で、霊がそこにいたことを知らされることもある。

ペットの動きに注意する

動物というのは、一般的に霊的存在を感じやすいものだ。ペットがそわそわしたり、警戒したりしたら、すぐに写真を撮ろう。同じく霊感レーダーのミサキの言動、視線も参考になることがあるので注目したい。



⬆章によっては、彼らが撮影のチャンスを教えてくれることも。

撮影を決める選択肢

選択肢で、写真を撮るかどうかの選択を迫られることがある。撮影を行っても、状況が悪化するということはまずないので、心配せずに「撮る」選択をしてほしい。一番簡単に心霊写真をゲットする方法だ。

⬆この手の選択肢が出たら、必ず「撮る」選択を行ってほしい。

撮影モードで撮る

学校内を探索しながら自由に写真を撮ることができる、撮影モード。声や音を頼りに撮影を行えば、多くの霊をカメラに収めることができる。霊の姿もバラエティー豊かで楽しい。

いままで行けなかった場所で撮る

シナリオ中には行けなかった、標本室、音楽室、図書室などが追加されている。また、職員室や第１化学室も、ここでは探索が可能だ。これらの場所は、心霊写真を撮れる確率が非常に高くなっているので覚えておきたい。

標本室

⬆霊は登場しないが、足を運ぶと怪しい音で驚かされることに。

職員室

⬆ここでは、２種類の心霊写真を撮ることができるのだ。

図書室

⬆部屋に入ったら、奥まで進まずにすぐに撮影してみよう。

音や声が聞こえたらチャンス

移動している最中に、様々な声や音が聞こえることがある。このときこそ写真を撮るチャンス！ただし、その部屋を出たり、ほかの声や音を聞いてしまうと、肝心の霊がいなくなってしまうこともあるので注意しよう。

➡誰もいない音楽室で、いきなりピアノの演奏が始まった！

⬆その後すぐ写真を撮ると、ピアノの前に女性の亡霊が……。

撮影モード心霊写真集

撮影モード中に撮れる心霊写真は全部で19枚。シナリオに比べ、霊の姿もバラエティー豊かでアルバムをめくるのが楽しくなる。ほとんどの写真は、声や音で撮影のタイミングを測ることが可能だ。

シナリオでは自由に出入りできなかった場所を中心に、探索をしてみよう。

保健室

オギャァ…ふふふふ

子供の声から女性の笑い声に変化。この声を聞いた後が、シャッターチャンスとなる。

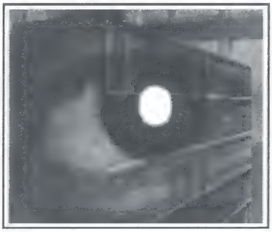
中学2F廊下

僕の靴は…お前かぁ!

「違うのか……」の声を聞く前に撮影。学校でイジメにあった先生の霊だろうか!?

中学図書室

あぁ…邪魔するなぁ!



部屋に入ったら、すぐに撮影。セリフを聞く前に撮ることがポイントとなっている。

中学職員室

助けてくれ…

「見捨てるのかぁぁ!」の声を聞く前に撮影しないと、この写真を撮ることができない。

中学職員室

見捨てるのかぁぁ！

このセリフを聞いた後にシャッターを切ると大きく口を開けた男の顔のアップが写る。

高校３－Ｂ

ううう…

「死なせてくれ！」のセリフの前に撮ると、高校生らしき霊の姿が写真に浮かび上がる。

特別棟第１化学室

ねぇ…顔が熱いの…

上のセリフの後、「ちょうだい」の声の前に写真を撮っておくことがポイントとなる。

特別棟音楽室

ありがとう…

ピアノの演奏が終わったあと、撮影を開始する。上のセリフを聞く前に撮り終えよう。

高校１－Ａ

おいで…

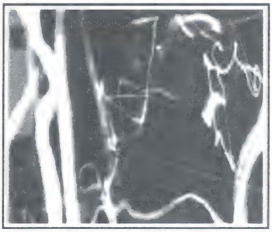
セリフを聞いた後に激写。言葉通り、おいでおいでをする手首のアップが写し出される。

高校２Ｆ右階段付近

…助けてくれないの？

このセリフを聞く前に撮らないと、霊がいなくなってしまうので注意してほしい。

高校２－Ｃ



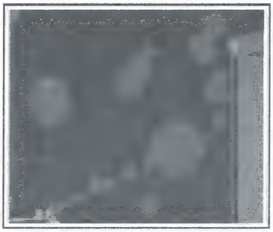
前後にセリフは一切ない。移動の最中、通りかかったときに１枚撮っておきたい。

中学３－Ａ

苦しいよ…助けて…

このセリフを聞く前に撮影をしないと、霊を写すことができなくなってしまう。

高校２Ｆ女子トイレ左



…ここからは出られない！

セリフの後で撮ると、写真の上に血のしずくが垂れたような赤いシミが現れる。

中学１Ｆ廊下

前後にセリフは一切ないが、ご覧のように迫力のある心霊写真を撮ることが可能になっている。

高校3－D

待て…

セリフの後で、シャッターを切る。写真の上に、ドクロのような白い靄が浮かび上がる。

中学2－A

仲間だね…

セリフの前に撮ることがポイント。現像された写真には、笑った唇の形をした霧が！

特別棟1F廊下

前後にセリフは一切ない。写真には、廊下にたたずんでいる女の霊の姿が写し出される。

中学2－E

やっぱり…隠れてた…

このセリフを聞いた後に教室内を撮る。ちょっと楽しげな複数の女学生の姿が見える。

高校4F右階段付近

前後にセリフは一切ない。「しね」と書かれた血文字のような靄が、なんとも恐ろしげだ。

開発者インタビュー

TWILIGHT SYNDROME

トワイライトシンドローム クリエイターインタビュー

インタビュアー：ローリング内沢
インタビュー日時：2000年6月28日、スパイクにて

『トワイライトシンドローム～再会～』における恐怖表現の根源はなにか？　シトシトといまにも霊が出そうな雰囲気の雨が降るなか行われた、クリエイターの深層心理を浮き彫りにするスペシャルインタビュー。恐怖という感情はなぜ生まれるのか？　そして、それをどうゲームに反映させているのか？　おもしろゲームライターのローリング内沢が興味深い話を引き出す！

恐怖とは何か？ クリエイターの心理を探る！

内沢　ゲーム内容はもちろんですが今回は本作品を作ったおふたりの人柄が読みとれるような内容のインタビューにできればと思っています。まずは、おふたりにとって"怖さ"、"恐怖"とはどういうモノなのか、おふたりがその感情に対してどう思っているか教えていただけますか？

原木　そうですね。うーん……。

内沢　難しく考えないでください。では、原木さんの怖いものってなんですか？

原木　僕、心霊ものはダメなんです。以前ひとり暮しをしていたときに、よく金縛りにあったりしたんです。今はないですけれど。もう、その時は、何10回、本当に週に一回は必ず金縛りになっていたんです。霊とか、心のそこからゾクゾクって来るようなものはダメですね。逆にスプラッターはそんなに怖くはないんですけど。目で認識できないものはやっぱり怖いですね。自分では確認しにくい存在。やっぱり人間って、いちばん最初に目で認識することが多いじゃないですか。

内沢　そうですね。やっぱり視覚的に入ってくるものが一番情報量が多いですからね。高見さんはどうですか？

高見　私も同じようにスプラッターものですと、いち作品として捉えてしまいますので怖くないんですけれど、反対に、例えばいきなり家にひとりでいるときにテレビが勝手についちゃったとか、電気が消えちゃったとか、何か肩叩かれた気がするとか、日常生活に密着した、いかにもありそうな感じのシチュエーションのほうがすごい怖く感じます。

内沢　なるほど。日常的なこと。じゃあ、おふたりとも、非現実的な恐怖というんでしょうか、ゾンビなどに襲われるですとか、そういうシチュエーションよりも、現実的でより心理的なものに恐怖を憶えるのですね。

原木　ええ。そうですね。

内沢　じゃあ、おふたりはスプラッター映画とかはあまり見ないんですか？

高見　いえ、見るんですけれども、作品としてけっこうよく出来てるなとか、この血の出方がすごい、ですとかそういうところに着目してしまいますね。ホラーとしての視点ではあまり見ないです。

原木　怖がりたくて見るというのではないですね。描写表現や演出などに目がいってしまいますね。

内沢　なるほど、いまホラー系ゲームで、人気があるのってスプラッター系の作品が多いとボクは思うんですね。逆に『トワイライトシンドローム』のように、肉体的な恐怖表現である血ですとか、現実味離れしたグロさ、という方向に持っていかなかったのは、おふたりがその方向ではないベクトルの恐怖に興味があり、それが怖いと思っているのかなあとか。

原木　ええ。そうですね。

高見　それとやっぱり『トワイライトシンドローム』シリーズの続

編になりますので、"敵を倒していくのではない心霊もののゲーム"、"なにかしらの思いによって霊が出てくる"というのが前作におけるシステム的、演出的な特徴でしたので、今回もそれを根元としてストーリーを書こうと思ったんです。
内沢　おふたりは幽霊の存在はどう思いますか？
原木　僕は、ま、いるんじゃないかなって。実際、金縛り以外は霊的な存在をぜんぜん感じたことはないのでわかりませんけども。ただ夜中、泊まって仕事してるときどき、"あれ？"っていう変な、何かいるのかなっていう感じは受けます。だから、基本的には僕は霊はいるんじゃないかなあと思ってますね。幽霊といいますか霊魂として。
内沢　漠然と？
原木　そうですね。なんとなーくいるんじゃないかなって(笑)。
内沢　それは実際に金縛りにあったという経験と、"何かいるかも"という感覚的な情報として霊がいるかもしれないと？
原木　うーん。お墓にいくとなんかこう、なんとなくなんですけど、ああ、何かいるんじゃないかなあと。
内沢　ぞくぞくっと？
原木　ええ(笑)。
内沢　面白いですね。
原木　実際に生物が死んで、何も残らないというのも、なんか悲しい感じはありますからね。
内沢　死んでからも非物質的な魂なりは残っているのではないかと？
原木　ええ。だと思いますね。
内沢　高見さんはどう思いますか、霊の存在は？
高見　霊といいますか、そういう魂みたいなものはどこかに存在しているのかなとは思うんですけれど、ハッキリ言ってカタチとして目の前に出てこられたら、私はショック死してしまうので(笑)。とりあえず目に見えるカタチとしては存在しないと信じたいです。
内沢　じゃあ、視覚的に見えるカタチとしては存在を否定するのだけれども、その、非物質的な存在としてはあるかもしれない？
高見　それはいて欲しいなという。亡くなったおじいちゃんとかも、今もいてくれるんだろうなっていうのは思っていますので。ただ目に見えるカタチでは出てこないでっていうのはあるんですけど(笑)。
内沢　ほかに怖いものってありますか？　自分が怖いもの、物質ではなくてもいいです。心理的なものでもいいんですが。怒られるのか怖いとか。
原木　怖いもの……じゃあ、高見さんですかね(笑)。
高見　ふふふ。
原木　「早く仕事しなさい、ちょっと～」と怒るんです。冗談ですけど(笑)。うーん、そうですね。怖いものといいますか、嫌いなものはありますけどね。
内沢　嫌いなものってなんですか？
原木　青虫が嫌いなんですよ、僕。幼い頃、たまたまその、家の裏庭をガサガサ青虫が歩いていて、"ガッ！"って目の前に出くわして、それ以来ちょっと青虫見ると嫌だなあって思うようになったんです。
内沢　じゃあ青虫が頭上から100個くらい落ちてきたら？
原木　ああ。もう。泣きますね。謝りますね、もう土下座して(笑)。

ヴァイル株式会社
CS開発部　ディレクター
原木正志
ゲーム開発会社ヴァイル在籍。本作品のトータルディレクション、およびメインプログラムを担当。

ヴァイル株式会社
プランナー
高見亜希
同じくゲーム開発会社ヴァイル在籍。本作品の企画構成、ストーリーのシナリオ執筆を担当。

内沢　青虫のどんなところがだめなんですか？
原木　いや、なんかもう。動きというかあの色というか。なんかこう、だめなんですよね。
内沢　じゃあミミズとかは？　大丈夫なんですか。
原木　あ、ミミズとかはぜんぜん平気です。釣りのときは普通に、ミミズを餌として触っていましたから。
内沢　多関節動物は大丈夫なんですか。ムカデとか。
原木　大丈夫ですね。
内沢　青虫が迫ってきたらすごい恐怖ですか？
原木　うーん、キレますね、多分。
内沢　では高見さんの怖いものってなんですか？
高見　私は、虫は大丈夫なんですが、怖いって瞬間に思うのは、運転してて首都高速に乗ったときですね。
内沢　首都高速ですか？
高見　そうです。自分で運転していて首都高速に乗るともう。だめなんです。運転できなくなっちゃうんで。すぐ路肩に止めて助手席に乗っている友だちに運転を代わってもらうんです。あのスピードの流れの波には乗ってけないですね。
内沢　街中の道は大丈夫なんですか？
高見　はい。ぜんぜん大丈夫ですし、他の高速道路は大丈夫なんですけれど、首都高は怖いですね。

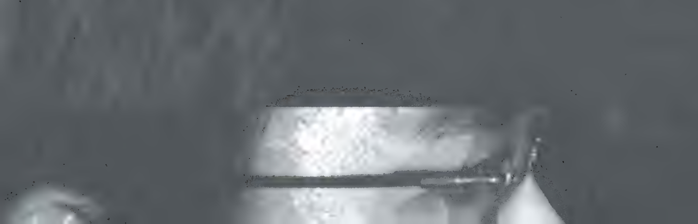
恐怖の根源は死に繋がるイメージ？

内沢　おふたりに今、恐怖なこととは、怖いものとは、と聞きましたよね。首都高速はその、最終的にはぶつけてしまう、事故が怖いのですか？
高見　迷って帰れなくなっちゃうところですかね。
内沢　迷って帰れなくなっちゃって……。そうかそうか。そこの怖さなんですね。
原木　僕も、怖いものあともうひとつあります。ジェットコースターが怖いですね、落とされそうな気がして怖いんですよ。
内沢　なるほど、首都高速、ジェットコースター。ジェットコースターは安全ベルトが取れて放り出されて自分が死んでしまうからというところからくる怖さですか？
原木　ええ。そこまで考えてなくても。
内沢　首都高速の場合はどこかに行ってしまって自分が消えてしまうと。
高見　なんか怖さというより不安かもしれないです。
内沢　ああ、不安。
高見　どうしよう、どうしようと。
内沢　不安は恐怖に繋がりますからね。
高見　ええ、そうかもしれませんね。
内沢　恐怖という感情をつきつめれば、自分が死んでしまうからというか、消えてしまうからとか、いわゆる負の方向に行ってしまうということなんでしょうね。恐怖＝死に繋がるイメージなんでしょうかね。今作の『トワイライトシンドローム』をプレーしていて、"日常間における心理的な怖さの表現"というものが、比較的よく出ているなあ、と思ったんですけれど、今の話を聞いてて、作り手側の思考がうまくにじみ出ているなと感じました。で、そこらへんの恐怖をどういう表現でゲームに反映しているかを聞きたいんですけれど。たとえばサウンドであったりグラフィックであったり、文字とかだったり構成とかだったり。
高見　ストーリー的にはやっぱり他のホラーと"違う"と言い切れる部分は、ただ何者かが襲ってくる、たとえば"ワッ！"って墓場からゾンビが出現してくるわけじゃなくて、必ず何か、物質に思いや愛着が宿るというか、その人の思いを壊すようなことをしちゃうと霊が出てきてしまうということがあると思うんです。そこらへんの演出や構成がやっぱり一番の特徴じゃないかなと。
原木　ゾンビ映画だと全く関係のない墓から"ガーッ！"と出てきて人を襲っちゃうじゃないですか。そうじゃなくて要は人の念みたいなものがあるということですね。
高見　そうですね。
内沢　ゲームシステム的にはどうですか？
原木　そこらへんの恐怖表現って、どちらかというとシナリオ部分に任せちゃっている部分が多いので

……プログラミング的には遊びやすさというところにポイントを置いていますね。ゲームなんで、遊びにくいとどうしてもストレスが溜まってしまいますので。
内沢　たとえばどんなところですか。
原木　微妙なところなんですけど、わりと親切に、先に進めるように進めるようにという感じにはしてあります。今までのシリーズだと一度、謎にはまってしまうとそこで、ハイおしまいになってしまうので、そうすると今まで通ってきたところをもう１回やらなきゃいけない。すると何回も何回も繰り返し繰り返し同じシーンをプレーすると、最初ゾクゾクってきた感情がなんか失われていっちゃうような感じがありますよね。ですのでショートカットを作って途中から遊べるようにしようとか、地図を表示させてどこに行けばいいのかを出来るだけわかりやすくしたりとか、プレイヤーが遊んでストレスを感じない作りにしたつもりです。

舞台設定から自ずと見えてくる恐怖とは！

内沢　今作品は閉鎖された空間(町)という設定ですよね。ここらへんはなぜそういうふうな演出にしたのですか？
高見　私、こっくりさんは自分ではやったことはないんですね。おおっぴらなところでやってればぜんぜん危険な気はしないんですけれども、それを何かの"人の思い"があるところでやっちゃうと、なんらかの霊が呼び出されて、10円玉が動くというような感じがするんです。だから、
どうしても閉鎖的な空間じゃないとその"人の思い"というものがあまり引き立たないんじゃないかと思ったんです。
内沢　なるほど。閉ざされている空間の怖さ……学校、病院などが出てくるのもそんな理由ですか？
高見　そうですね。なんか他の人にはわからない価値観がそこにあるような気がするんですよ。閉鎖的だと、他の人がそこに入ってきてもちょっと理解できないようなこととか。学校でも、他の学校の人が編入してくれば、"ああ、この学校のこの部分ってちょっと理解できないなあ"、なんて思ったりすることとかあったりとかしますよね。
内沢　実際に、高見さんはそういう経験をしたことありますか？
高見　私、中学は私立に入ったんですけれども、そこが小学校から大学までエスカレーター方式なんですよね。やっぱり小学校からあがってきた人たちはグループになっているんですよ。で、入学式の日に私はすごい入りづらいっていうのはありました。もう、独特の雰囲気があるんですよ。
内沢　おふたりにとって学校というのは怖いイメージがあります？
高見　夜の学校は入りたくないですね。放課後になっちゃうと電気も全部消えちゃうというか、すると校舎内じゃなくてもグランドでも怖いです。
内沢　暗いからですか？　明るかったら別に大丈夫なんですか？
高見　暗くて、どこかから誰かが出てきただけでも怖いっていう。
内沢　閉鎖された暗闇の空間で何かに襲われるという怖さなんですね。
高見　あと、静けさですね。普通の昼間とかだとみんなの話し声とか聞こえてくるのに、それが何もない。
内沢　昼間と夜のギャップですね。
原木　昼間はすごい騒々しいのに夜になるとシーンとしちゃって、ほんとに人の気配がなくなっちゃいますよね。たまに学校に遅くまでいたり、じゃ帰ろうかってときになると、ほんと教室の外に出ても誰もいない。
内沢　今作品の第１章で学校の屋上である儀式をやるじゃないですか。あれも夜中の学校が舞台ですものね。学校のマップ構成とかもけっこう凝ったんですか？
高見　あれはもうほとんど私が通っていた学校そのままですね(笑)。「同じ？」って言われない程度にちょっとアレンジをしているという感じです。見る人が見れば、わかっちゃうでしょうね。室内に廊下があって教室があってというマップ構成だと、特徴的にも芸がなかったんで、うちの学校だとバルコニーがあってそこから教室に入るっていう廊下が外にある特殊な造りの学校だったんです。
内沢　そうですね、ちょっと変わった学校だなと。普通、室内に出入り口がありますからね。
原木　ちょっと非現実的ではありますが、じつは現実的なんですよね。なさそうで、実際ありますから。



感受性が強い女性は霊を見やすい？

内沢　心霊写真には興味あります？

原木　小学生のころに流行った記憶があるんですけど……低学年かどうかは忘れちゃいましたけれど、なんか妙に学校内で流行っていまして、心霊写真集みたいなのを誰か持ってくるんです。みんなでこう"ガーッ"と見てて、ぼーっと心霊写真の霊の部分を触っちゃったりなんかすると、「触ったー！」って。「おまえ近寄るなよ、エンガチョ」、って(笑)。

内沢　あははは……高見さんはどうですか？

高見　テレビでよく夏になると心霊写真特集とかやるんですけれど、とりあえずつけてはおいて、自分では手で目を覆いながらも、その隙間からチラッと見つつ、という感じで。なんかお墓に人の顔が、とか言われても、そういう模様なんだよ、と自分に言い訳してしまうんです。心霊写真はハッキリ人のカタチをした霊が写っちゃっているのはもうダメですね。もうとにかく心霊写真なんてものはもう存在しないと思いたくなります。あれは偶然ですって言いたいです(笑)。

内沢　霊を見たことは？

原木　いや、ないですね。

高見　私も霊を見たことはないんですけれど、私の場合、お墓の位置がすぐわかるんですよ。で、以前、クルマを運転してて坂道を登ってたんですけど、もう行きたくなかったんですよ、その先に。カーブの先に。友だちに「絶対イヤだ」って言って泣き出して、「お墓があるから行きたくない」って。友だちも、「ないよそんなの」、って言ってたんですけど、坂道の上にはほんとにお墓があったことがあったんですよ。

内沢　女性の方がすごい感受性が強いじゃないですか。男性と脳の作りからしてが違いますし。心理的、情緒的な表現とか女性の方が優れていると思いますね。逆に男性は論理的な部分が優れていると……。

原木　いままでのシリーズはシナリオを担当していたのが男性、男性でずっときていたんです。今回はシナリオは女性。ちょっと違う視点の作品に仕上がっているとは思います。

内沢　今回のシナリオは高見さんがメインで書かれたのですか？

高見　そうです。あと、シナリオ何本か書いてもらった人も女性なんです。

内沢　意識しているかしていないかは別として、女性的な感情というか、これは男性には出せない感情、感覚みたいなものってゲームに反映されてます？

高見　シナリオに、自分の感情を入れたっていうのは、友達と恋人とどっちが大事っていうところですね。たとえばよくテレビでアンケートをやっていますけれども、女子高生に「一番大事な人は？」と質問すると、友だちを第一に選ぶんですよ。友だち、親、恋人っていう順番なんですけれど、私もどちらかというと友だちの方が大切かなという気がするんですよ。でも、恋人も大切なのもわかるんですけれど、それはどっちとか選べるものじゃない、ぜんぜん別ものですよね。そういうシチュエーションのシナリオは今作品に1本入れています。

細部に凝った恐怖表現ここに注目！

内沢　スパイクさんの出入り口にある本棚にホラーの本がいっぱいありましたね。

原木　そうですね。あれは資料用として買い集めたものです。

高見　怖いものが嫌いなだけにホラーもの見たこともないし読んだ事もなかったんで、全部読まなきゃって。現状、どんなものがあるのかなって。

内沢　その中から見えてきた傾向みたいなものってあります？

高見　そうですね。その本の主旨にもいろいろよったりもするんですけれども、携帯電話ネタが増えてきたなっていうのがあります。今回も携帯電話ネタを入れようと思ったんですけれど、さきに公衆電話のシナリオを思いついてしまったので、電話ネタをふたつもいれるのもくどいかな、っていうのがありましたので今回は書きませんでした。公衆電話のカード残度数が減っていく緊迫感をどうしても出したかったんです。

内沢　公衆電話と携帯電話、そこで公衆電話を選んだということは、公衆電話からうける怖さのイメージのほうが強かったんですか？

高見　公衆電話だとボックスに入ったときのすごい閉鎖的なイヤな感じというのがありますよね。

原木　夜中、真っ暗なところにポツンと電気がついていて、怖いですよね電話ボックスって。人が入っているか入っていないかわかんないときってあるじゃないですか。
内沢　なるほど。ゲームに限らず、怖さの表現の仕方って細分化していくとすごいいろんな方法があると思うんですけれど、たとえばそれはグラフィックであったり、微妙な間であったり、音であったり……。そこらへんうまく今回のゲームはチョイスしていますか？
原木　そうですね。わりと今回のグラフィックは、凝りましたね。ほとんどポリゴン描写ですので、自由なカメラワークを使った新しい演出ができるようになりました。これが非常に大きかったですね。あとはアートディレクターの意向で、各シナリオごとにイメージカラーというのを持たせてあるんですよ。シナリオごとに青だったり赤だったり紫だったりとかするんですけど、全体的にそのイメージカラーに合うように作っています。
内沢　イメージカラーというのはストーリーに合わせて色を決めたんですか？
高見　書いたストーリーをアートディレクターに渡して、それを読んでもらって、そのイメージの色を思い浮かべていただいて色を決めたんです。ちなみに第１章は赤で、序章が青です。
原木　いままでのゲームにあまりない演出だと思うんです。シナリオごとにイメージカラーを持っているっていうのは……。

登場するキャラクターに作り手の趣味が!?

内沢　キャラクターを前作から一新したのはなぜですか？
原木　どうしても、キャラクターをいままでの作品と同じものにしてしまうと、それに引きずられてしまう部分があります。キャラクターの性格付けも完成されちゃっていますし。
内沢　前作をプレーしていないと感情移入できにくいということもありますね？
原木　ええ、そうですね。そういう意味でガラッと変えたほうがこちらとしても作りがいがありますし。
内沢　ゲーム中に出るキャラクターのセリフも高見さんが書いたのですか？
高見　はい。女なので女性のセリフとかは書きやすいんですけれど、男性のセリフが書きづらかったです。このいう場面では、どういうふうにしゃべるんだろうって。とにかく、説明口調になるのがイヤだったんで、そのまましゃべり言葉のカタチで出したいというのと、間を空けるところはちゃんとセリフが出る間も空くようにとテンポにもこだわりました。
内沢　キャラクターのもとになったモデルとかいるんですか？
高見　たとえば安堂友里は鈴木蘭々さんのイメージです。でも出来上がったら何か違う方向になってしまったなって(笑)。いちおうキャラクター全員、"この芸能人風で"、という希望は出していったんですけれど、出来上がったものはちょっと違ってしまったかな。安堂麻沙は松本恵さん、網野綾はですね。COCOというアイドルグループにいた、宮前マキさんです。
内沢　じゃあ、神谷敦史は？
高見　それは私の本当の好みだけで、福山雅治さん(笑)。
内沢　あははは。なるほど、言われてみればその通り。
高見　普段はちょっとクールなカンジで、でも優しそうっていう。でも福山雅治さんでは、やっぱり年齢的に無理があったんで、その辺はじゃあ高校生っぽくしてくださいって(笑)。でも、みんなに言わせると最終的にはダメなイメージの男になっちゃったんですけれど。
内沢　あはは。登場キャラクターはだいぶ女性上位ですね。
原木　そうですね。そういう雰囲気ありますね。
内沢　男性である原木さんがプレーしてそういう女性らしさという雰囲気は感じとりました？
原木　こう、女の子どうしの会話というのはこういうものなのか、という、やはり男にとってはある意味神聖な部分があるじゃないですか(笑)。女性キャラクターどうしの会話のシーンを見ていて10年来の謎がようやく今わかったって(笑)。なかなか男は踏みこめないですからね。そういう部分には。
内沢　女性がシナリオを制作しているぶん、ある意味女性プレイヤーは共感できるゲームなのかもしれませんね。
原木　前作の購入層はわりと主婦が多かったんですよ、アンケートハガキを見ると。今作品は、テス

トプレーを一般の方にやってもらったりしたんですけど、多くの女性から、"ああ、こういう感じあるある！"って、反応はありましたね。
内沢　今作品は、女性にもけっこう受けるんじゃないですかね？
原木　服装の設定なんかもだいぶ悩んだんですよ。ルーズソックスとか。
高見　流行りは続くかな、なんて。
原木　キャラクターデザインしているころは紺のハイソックスがこれから流行りそうなんてテレビのワイドショーなどでも取り上げられてまして。ゲームって製作期間が長いですから、そこらへんの流行ものは先読みしないといけないんですよね。それが外れるとなんだこれ古臭いねなんて言われてしまいますからね。
内沢　女性で思い出しましが、ゲーム中に出てくる家電製品すべてに"LADY"というロゴが入っているんですけれど、これは？
原木　よく気がつきましたね。
高見　誰も気づかないと思ったんですけれど、いや、ゲームのプロジェクト名が"LADY"だったんです。
内沢　それは女性主導だったから？
高見　ゲームの制作を始めようといったとき、たまたま女性ふたりだったんです。それは珍しいということで、じゃあプロジェクト名は、"LADY "でいこうということになったんですよ。途中で男性が多くなっちゃったんですけれど、変えるとわかりにくくなってしまいますので、そのまま"LADY"を使いました。
原木　僕は"LADY"最初の男性スタッフだったんです。最初、「おまえあそこのチーム入るか」って言われたんですよ。「あそこは女性ばかりのチームだし、今後もどんどん増やすから」って。じゃあ「喜んで入ります」って(笑)。入ってみたら、なんかどんどん男ばっかり増えちゃったんです。ぜんぜんプロジェクト名と一致しなくなっちゃいましたけれどね。

ゲーム開発中に起きた謎の恐怖体験！

内沢　開発中に恐怖体験とかはありましたか？
原木　ええ。けっこう、ケガ人が多かったですね。スタッフが原付バイクに乗っていて、事故っちゃったんですよ。本人に聞いたら記憶がなかったらしくて。別にお酒を飲んでいたわけじゃないんですけど、普通に走っていたら記憶がなくなって、気がついたら救急車で運ばれていたと。肩の鎖骨を折っちゃったんです。「これもゲームの祟りかねえ」、なんてみんなで話していたんですが。
内沢　お祓いとかはしたんですか？
高見　私はしました。しかし、ほんとに効果があるの？　って言うくらいパソコンがクラッシュしたんです。いま思うと効果がなかったような気がしますね(笑)。
原木　僕は、パソコンを立ち上げたらハードディスクが焦げて、マシンが黒焦げになりました。中身、ぜんぜん使えなくなっちゃって、あわてて新しいパソコン買いに行きましたよ。通常ではそんなことまずありえないですよね。ほんとに焼けこげができちゃって。みんなに聞いても「初めてだ、すごいすごい」って。あれはほんとに危なかったんです。ちょうど開発がけっこうノッてきたとこだったんで。バックアップを一応とってあったんですけど、なかったら、まだ発売できてなかったのかも……。

あまり斜に構えてプレーしないで！

内沢　では、最後にプレーしている人に何かしらのコメントなりアドバイスを。
高見　一般の人にテストプレーをやってもらったときに気づいたんですけれど、みんなちょっとひねくれて選択肢を選んだりするんですよ。まずグッドエンドにいかないと次のシナリオに進めないんですよね。ヒントは会話中に出しているんですよ。素直にゲーム中のアドバイスは聞いた方がいいですよ。
内沢　斜に構えるなと。
高見　はい。まずクリアーするにはそうした方がいい。いろんなところが見たければ、そういう流れに逆らってみるのもいいんじゃないかなと思うんですけど。
内沢　原木さんはどうですか？
原木　そうですね。まあ遊んでみて、ストレスを感じなければ僕がいろいろ考えたことがうまくいったということなんで、なんかこう遊んでてぜんぜんストレス感じないなあっていうのがあったら「こういうことか」とちょっと思い出してほしいですね。
内沢　ではみなさん、とことん楽しんで怖がってください！
(文中敬称略)

スパイクの入り口に置いてある大きな本棚の片隅には、さまざまなホラー雑誌の資料の山が！開発者の恐怖に対する傾向が少し垣間見えた瞬間。

Q & A

Q&A の使い方

[illegible]このページ[illegible]わからない！ そんな人は、ここを活用してほしい。
たとえば、「塩が見つからない」ときは、「塩」をキーワードに質問項目をチェック。簡単な答えと、詳しい攻略が書かれているページを一発で知ることができる。

序章

こっくりさんの答えの意味は？

「しろいは」など訳のわからない言葉がたくさん出てくるが、これらはすべて今後の章の物語中に何らかの形で登場するキーワードである。見逃さないように注意が必要だ。

➡35ページ

グッドエンディングにならない？

すべてが夢だった？ というシーンで終わり、納得がいかない人もいると思うが、序章のエンディングはこれひとつだけ。終章でこのシーンの謎が解明されるので、ここはひとまず先へ進もう。

⬇36ページ

第一章

キッチンにあるどの塩を持っていく？

水道付近と戸棚の両方に塩がある。選択によって多少物語が変化するが、大筋は変わらないので自由に選んでほしい。塩を持たずにゲームを進めることも可能で、エンディングに大きな影響はない。

➡39ページ

洗面器はどこにある？

保健室。保健室は、正門から続く各校舎への道を高校方面(画面右方向)へ向かって進む途中にある。中学の校舎内から行くときは、１Ｆ右階段の脇にある渡り廊下を少し進み右手の扉から入る。

➡39ページ

血まみれ女に会わない方法は？

簡単に言えば、同じエリアでウロウロしないことである。詳しくは攻略ページを参照してほしい。女に3回追いつかれるとゲームオーバーになってしまうが、じつは追いつかれた回数をリセットする方法もある。

⬇43ページ

塩はどこにある？

特別棟の第１化学室と家庭科室。どちらでも塩を入手できるが、カギを持たない場合は第１化学室には入れないようになっている。ここで血まみれ女と対決することに。

➡42ページ

特別棟のカギはどこで入手できる？

職員室。ゲームを始める前にナオコに会っていれば比較的楽に手に入る。そうでない場合は、選択肢に注意。カギを手に入れずに、高校棟から特別棟に入る方法もある。

➡41ページ

第二章

メリーさんの話の続きは？

じつは、このあとマサは、メリーさんの話を身をもって体験することになる。知りたい人は、メリーさんからの電話を取り続けること。

→46ページ

ユミエと遊ぶ？

遊びたがっている原因を知らないうちは、選択肢内の「遊ぶ」を選んでも支障はない。「帰る」を選ぶほうがかえって危険。原因がわかったあとは、逆に「遊べない」ことを主張すること。

→49ページ

メリーさんからの電話は取る？

メリーさんから次々と掛かってくる電話は、一定時間放っておくことで拒否することができる。いいエンディングを見たい人は、7回目の電話まですべて取るのが正解。

↓47ページ

強制ワープさせられない方法は？

どのように移動しても、ユミエの声で強制ワープさせられてしまう。移動するのが面倒くさい人は、一定時間その場で立ち止まっていれば、最終的に屋上へ辿り着くこととなる。

↓48ページ

高校棟２Ｆから降りられない！

屋上で「隠れんぼをしよう」とユミエに言われている場合、２Ｆから下へ降りることができない。解決するには、２Ｆ右階段のそばにある１－Ｃのイベントをクリアする必要がある。

→50ページ

玄関でチャイム出た方がいい？

メリーさんの電話を途中で拒否すると、玄関のチャイムが鳴る。電話のときのように拒否したいものだが、これは無理。玄関へ向かい、さっさと話を進めよう。

→47ページ

第三章

ユウリと一緒に学校へ行ったほうがいい？

後の行動によっては、アツシにテレカを奪われてしまうイベントが発生するが、ここでユウリと一緒に学校へ行っておけばそれを阻止することができる。一緒に行くのがベター。

➡55ページ

アツシはテレカをどこにしまった？

答えはシステム手帳。ほかのものを選んでも、最終的にシステム手帳へ辿り着けば大丈夫。ただし、選択肢の時間制限がやや早いので、決断を急がないとゲームオーバーに。

➡57ページ

公園へ寄り道しても大丈夫？

ユウリと一緒に学校へ行った場合も、マサひとりの場合も、寄り道をすれば、公園付近でアツシと会うイベントに参加することができる。このときの会話の選択は、エンディングに多少影響があるので慎重に選んでほしい。無神経な話題だけは避けよう。

➡55ページ

高校到着後、どこへ向かう？

屋上、部室(またはミオを探す)の両方へ向かえば、より物語を把握しやすくなる。また、すぐに授業へ出る場合、間接的にBADエンディングへの要素を増やす原因を作ることにもなるので注意が必要。

➡56ページ

一回目の電話はどこで切ろう？

長く電話をしていても大きな収穫は得られない。

ここでのテレカの度数は次に電話を掛けるときにも持ち越される。なるべく早く切るのが得策。

➡58ページ

最後にアッシが来てくれない！

学校へ向かう途中、公園付近でアッシに会ったときの会話の選択肢を誤ったため。怒らせないような会話を選ぶことで、アッシが公衆電話まで駆けつけてくれる。

➡61ページ

サッカー場近く公衆電話の場所は？

正門から各校舎への道を進み、サッカー場手前の道を奥へ入る。画面奥にサッカー場を見ながら、左方向に進んでいくと公衆電話に突き当たる。それでもわからない人は、下記のページの写真を参考に。

⬇60ページ

第四章

伝言の順番ってなんだっけ？

N➡時間、場所➡Sが正解。正しく書いたかどうかで2日目の教室で起きるイベントが変化する。

➡64ページ

成田センパイって誰？

第一章のBESTエンディングに、そのエピソードが描かれている。まだ見ていない人は早めにチェック！

➜44ページ

オカルト部室にいないミサキはどこへ？

中学棟１－Ｄの自分の教室にいる。なぜオカルト部室にいなかったかは、そこで知らされる。

➜67ページ

幽霊出現後、ミサキとミィは何を見てる？

幽霊。じつはこのときシャッターを切ると、心霊写真を撮ることができる。

➜65ページ

ユウリの部屋の窓に映った幽霊の正体は？

ユウリに関係の深い人。詳しくは、「姉妹編」の物語中で明かされることになる。

➜72ページ

伝言の順番を間違えたらどうなる？

２日目のイベントが変化。正解なら幽霊が、不正解ならミサキが登場する。とくにエンディングに影響はない。

➜65ページ

サトシのメッセージ発見後、ナオコはどこに？

ナオコが駅で一緒だったかどうかで変化。一緒だった場合は公園。そうでなかった場合は、学校へ探しに行くことになる。

➡70ページ

緊急会議ではどんな選択をすればいい？

「3年前」「NS」の最終検討で、成田とは違うある人の名前を共通して選んでいることが大切。ここでの選択の仕方によって、その後の行動が変化する。

➡68ページ

第五章

シロウくんはどこにいる？

1号室。位置は最初にチエコが登場した部屋から、画面左の方向になる。ただし、カギが閉まっているので、先にカギを見つける必要がある。

⬇79ページ

男の子に頼まれた薬はどこに？

「助ける」選択をした場合は、薬を探すことになる。薬は、部屋の奥に設置された棚に置かれている。

➡77ページ

タイムリミットはどうやって知る？

一番最初にユウリから聞くことができなかった場合は、娯楽室に現れたチエコから聞き出すことができる。

➡74、76ページ

カズコを切り離したい！

娯楽室でカズコの問いに答えることで、カズコを成仏させることが可能になる。ただし、選択を誤るとゲームオーバーとなるので注意。

➡76ページ

1号室のカギはどこにある？

看護婦の部屋にある。先に1号室の扉を確認し「どこかでカギを見たような……」というメッセージが出ていない場合は、すぐにカギを取ることはできない。

➡77、78ページ

看護婦の話を聞く？

看護婦の部屋で、火だるまになった看護婦と出会う。何か有効な話が聞けそうな気もするが……。最初の選択肢では「話を聞く」を選んでもいいが、2度目は「逃げる」選択を行わないとゲームオーバーになってしまう。

➡78ページ

プレー中の時間の進み方は？

ゲーム中に提示された時間のほぼ半分が、実際の時間に相当する。つまり、「あと20分」とゲーム中で言われた場合は、プレー時間10分間と考える。イベントを含まない移動時間のみカウントされる。

➡75ページ

人形はどこで見つけられる？

シロウとの会話で選択を誤らなければ、人形の在処を教えてもらえる。そうでない場合は、まだ探していない場所をあたってみるといい。ヒントは、中にある外。

➡79ページ

第六章

意地でも調査すれば原因がわかる？

最初に寝るかどうか聞かれたときは、どちらを選択しても構わないが、ユウリが「マジ、ヤバそう」と言ったら退散するのが正解。深追いは禁物。

➡88ページ

ミサキとナオコの電話番号は？

ユウリの部屋を探索することで見つけられる。様々なイベントのあと初めてミサキに電話する場合は、先にこの行動を起こしていなくても、電話番号を調べる必要がなくなる。

⬇83ページ

留守電を聞いた後、話が進まない

電話をかける選択を行わない場合、自由行動となる。しかし、リビングを出たときにユウリがつぶやくセリフからもわかるように、どのみちここではミサキに電話をかけないと、物語が進行しないのだ。

➡89ページ

暇になったら、まずどこへ行く？

リビング、風呂、マサの部屋の選択ができるが、どこを選んでもエンディングに影響はない。自由に選択してかまわない。

➡82ページ

マサの部屋から出たい！

ベッド側を4回以上調べて扉へ向かうとカメラが切り替わる。次にクローゼット側を3回以上調べれば、部屋から出られるようになるはず。

➡84ページ

ネックレスとオルゴールどちらを返す？

物語の流れを見るとネックレスを選びたくなるが、選択肢に表示される「オルゴール」とは、ネックレスを含んだものであることを念頭におけば、どちらがよりよい選択か判断できるはず。

➡90ページ

終章

公園ってどこ？

マンションから右へ真っ直ぐ進むと、公園の門がみえてくる。方向を間違えると、マサが注意してくれるので迷うことはない。

➡92ページ

出ていったマサを追いかける？

追っても追わなくても、エンディングに直接的な影響はない。ただ、追わない場合は、その後のある選択肢に時間制限が設けられ、少し難易度が上がる。

➡94ページ

アツシが来ない！

アツシは噴水の後ろ側にいる。すぐに移動して見つけることもできるが、一定時間待つことでちょっとしたイベントを見ることが可能に。

➡92ページ

石碑はどこにある？

中学前庭に立ち、ゲーム画面の一番左側にある路地を奥へ入る。わからない場合は、下記のページの写真を参照のこと。

⬇99ページ

アツシは中学棟2Fで何をすればいい？

マサを追った場合に発生。２Ｆにあるすべての教室を探すと、物語は次の場面へ展開する。

➡95ページ

トワイライトシンドローム

オフィシャルサイト

http://www.spike.co.jp/twilight/

「トワイライトシンドローム」のオフィシャルサイト。本作品はもちろんのこと、「夕闇探検隊」や「ムーンライトシンドローム」のファンも集まり、賑わいを見せている。発売後も様々な企画が催され、盛り上がること間違いなし！

開発者の裏話も！

開発者たちの苦労や裏話がインタビュー形式で掲載されている「from staff」のコーナーもある。

ファンに選ばれたパッケージデザイン

パッケージデザインも、このサイトが運営する人気投票で選ばれた。A案に続いて人気が高かったB案は、酒井若菜主演のDVDドラマのパッケージに採用される予定だ。

A案　決定！

B案

C案

D案

スパイクホームページ

http://www.spike.co.jp

スパイクのゲームに限らず、国内外のゲームファンが集まる。一度覗いてみては？

プレイステーション必勝法スペシャル

「トワイライトシンドローム～再会～」を読んで下さった方に…！

BIGプレゼント！

「TWILIGHT SYNDROME SOUND EDITION +INTERNET」

オープニング音楽が収録されたスペシャルCD。インターネット上で、自動的にオフィシャルサイトにアクセスできる便利なAutoWEB機能も搭載しています。動作環境を確かめてご応募ください。

10名様

[Windows]
OS:Windows95またはWindows98
Netscape Navigator3.0以上または
Internet Explorer3.0以上がインストール済みで
なおかつインターネット接続環境を有する機種

[Mac]
OS:MacOS7.5以上(AppleScriptが必要)
Netscape Navigator3.0以上または
Internet Explorer3.0以上がインストール済みで
なおかつインターネット接続環境を有する機種

「ユウリ
等身大ポスター」

5名様

本ゲームの主人公的存在であるユウリ。ファンの間でも人気が高い、このユウリのオリジナル等身大ポスターを、抽選のうえ5名様にプレゼントします。

プレゼント応募の決まり

官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいプレゼントのタイトル、本書に対するご意見・ご感想をお書き添えの上、以下の住所までお送りください。抽選の上、合計15名様に各賞品をプレゼント致します。尚、発表は発送をもって代えさせていただきます。

〒164-0012
東京都中野区本町3-32-15　（株）勁文社
トワイライトシンドローム～再会～
プレゼント係

（締切は平成12年8月末日必着）

構成・執筆／渡部真樹
インタビュアー／内沢裕一(LEVEL 1)
マップ制作／山崎知彦
本文・カバーデザイン／和光陽子

協力/株式会社スパイク
©2000 Spike/VAiLL

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任は全て小社にあります。

プレイステーション必勝法スペシャル
トワイライトシンドローム～再会～

発　行　人　加納将光
編　集　人　松田岳久
発　行　所　株式会社　勁文社

〒164-0012　東京都中野区本町3丁目32番15号
Tel/03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替/00190-8-13311番
製　版　所　株式会社　帆風
印　刷　所　凸版印刷株式会社
製　本　所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
発行日、定価はカバーに表示してあります。

©2000 Keibunsha Printed in Japan
ISBN4-7669-3570-5　C0076

©2000 Keibunsha　Printed in Japan
©2000 Spike/VAiLL

“PS” および “PlayStation” は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

TWILIGHT SYNDROME

トワイライトシンドローム
―再会―
TWILIGHT SYNDROME

ISBN4-7669-3570-5

C0076 ¥1200E

9784766935707

●定価:本体1200円+税

©2000 Keibunsha　Printed in Japan

©2000 Spike/VAiLL

"PS" および "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

1920076012006

TWILIGHT SYNDROME

トワイライトシンドローム
再会
TWILIGHT SYNDROME